

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
106
神无月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
三十一十三作品
4GB DVD光盘
技巧
力量
迅捷
1 FGO尼托克丽丝泳装主题 梅洁德神四表情眼镜布
2 天朝原创同人海报x2 『princess_principal』海报x1 『异世界食堂』海报x1
3 Fate Grand Order 贞德纸模
世界征服！吾辈娇小的身躯里装的是伟大的梦想
全世界萝莉控之友黑星红白的故事·后篇（下）
黄油药丸环境下催生的低价不低质
贯穿四季与谎言的“红线”『ウソ』系列剧情赏识&点评
平成征兵广告三部曲
不可阻挡的魔女
你们最爱的贤王闪来了
英灵列传——乌鲁克科技树
陆航技术哪家强？深海基地妖精忙
赤城食谱——『舰队收藏』舰载机篇（5）
半个世纪的“友情”、“努力”与“胜利”
——『周刊少年jump』创刊50周年纪念展及其他
放弃智商的演出背后，是声优的敬业心
随着本能去创作——从同人漫画到『笨女孩』
新作发售一声炮响，车万残党纷纷出动
旧的回忆新的开始——记『铃奈庵』的完结与『天空璋』的发售
小女孩找妈妈（伪）跨越生与死、人与非人警戒线（真）
人类最古老、最强烈的情感是恐惧；而最古老、最强烈的恐惧，是对未知的恐惧。
下一层会怎么样？——浅谈土笔章人和他的『来自深渊』

2016 GALGAME YEARBOOKS 年鉴

· 业界年度记事与全年市场回顾 · 10余部话题作点评与推荐

· 3部游戏作品剧情赏析与评论 · 收录超过130部作品的全年新作图鉴



二次元狂热



本期封面封底作者：三十一十三

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑
实习编辑：罗德
美术：三白、展颜

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看





河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言



按说是应该盛夏灿烂，开始清爽起来的时节，今年却依旧阴雨不断……河蟹子在编辑部养的多肉也因为光照不足伸长了脖子长成奇怪的形状……各种论坛和Q群实名制的传闻也让这阴雨天格外的令人感到烦躁。不知是不是气候影响，吃鸡直播的那点事居然也越闹越大，连硬件厂商都跳进去准备抢一点热度。

何时空气才能清朗干爽呢……



107 封面封底作者：三十一十三 出自：fate 个人本

【官方网店将不定期开展『满就送』活动】

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

[回 函 抽 奖 活 动]



锵锵！本期由八月病发作的河蟹子抽出的中奖者为 魏元涛 同学，恭喜！请回复我们的邮箱以便及时寄出奖品～下期的奖品为由尚萌提供的 和泉纱雾（黄漫老师）抱枕，老样子将您对本刊的意见和感想，或者想对河蟹子说的话发送到本页上方的联系邮箱，便有机会获得奖品手办哦！（请希望参加抽奖的读者写下真实姓名、地址和联系方式）

也欢迎大家通过以下方式与我们互动哦～
QQ 群：234680289
微博：http://weibo.com/2dmania
微信公众号：二次元狂热

[寄 语 选 登]

腹黑小太郎　男　大一

一个暑假过去了，同学们都胖了，就我瘦了 15 斤 (*•ᴗ•*)
我做纸模一直都是半途而废的，这次我一定要完整的做一个出来！
m9(｀ д ´)!!!!

：岂可修，没想到在回函上还能被这方面晒到！今年夏天也没能去海边泳装（物理原因）OTL 既然瘦了这么多就勇敢的女装吧少年！纸模方面很理解……（抽屉里也有很多猎奇的残肢断臂 OTL）

陆怡州　男　在校学生　2213690497@qq.com

额额，我才不是想参加抽奖，想拿手办才投递回函的呢 =.=

嘿嘿，作为一个二次元狂热爱好者，我是非常喜欢二次元狂热这书的，里面的内容总让我在这方面的知识面得到了很大的提升，每一期的书对我来说都像一块新大陆让我去探索，我已经连续买了三十多期了，今后也会继续下去。还有，那最近从 103 期开始讲画师星红黑白的那个，我是很感兴趣的，读了前两期的前篇和中篇后，一直期待着下篇，想把他读完，谁知这期的后篇竟然还分后篇－上 .... 于是现在我无比期待这 106 期，然而不清楚是不是还有后篇－中和后篇－下（绝望 .jpg）-.- 不过能一直做我的精神食粮下去也蛮好啦～最后，希望二次元狂热做的越来越好咯，谢谢～

:www 不会再分啦～本期黑星红白篇完结，不过作为出过这么多画集，留下长远影响的画师，这个篇幅也不算很多。虽然文章完结了，但是画师的创作还在继续，今后也请关注这位画师哦～但是失去了玩的时间 OTL。

冰见水晶

第二次回函，首先请先向千华大大致敬，吾辈心系黄油多年，但除了网上查的到的老物外一直对新品无从下手。现在每个月的 galgame 评测是最期待和喜欢的专栏了。毕竟吾辈的本命角色是二次元第一攻略之神桂木桂马嘛

ps. 河蟹子可以帮忙查一查哪一期有绯弹的亚里亚 aa 的专栏吗，里面说有十部轻小说看完了就可以说了解轻小说了。分别是绯弹，文少，DDD，电波女，刀剑，12 国，星界，我死你生，还有一个似乎是凉宫（记不清了）但绝对是九本，当时就很在意。但没有回函，现在快开学了，高三的吾辈要有一段时间克制自己了。所以希望可以了却我这桩遗憾。

：致敬转达到了哦～千华老师羞怯一笑 wwwww 又及，第十部是笨蛋测验召唤兽，当时作者和责编都逗比了，谁也没发现 www 不过个人来说觉得比起排十本看完的榜，第十本是下一本不是更浪漫吗?

木叶　男　学生

通过『二次元狂热』入了 GalGame 的坑，第一部玩的是『千恋万花』，暑假全 CG 通关后怀念了好久。希望能多推荐一些好玩的 GalGame~~ 容我多说一句：小丛雨是我的！！

：同学快跟上面那位一起买 galgame 年鉴吧～不过不知道这位同学具体喜好是怎么样也不太好推荐呢……如果是喜欢柚子社风格的话，之前的『天神乱漫』等作品也推荐有空补下哦。就河蟹子个人喜好推荐的话，恐怕都是些猎奇系了，比如上一期推荐的『chronobox』那种 wwww

まどれん　男　高中生　QQ：1227328494

我是在 105 期的留言区看到了四川绵阳的高中生有留言啊，卧槽，那不就是跟我一个地方的学生吗（好想跟这位小伙伴面基）？？？所以我也来留个言（笑）

看到他对黄油和动画的理解，有着非常率直的一面，让我回想起我高一的时候埋在被窝里学日语的事情。

已经升上高三了，估计这一年是没法奋战在新作的最前线了，所以 2DM 算是对我求知欲的一种补给吧 www，最开始就是看到了 14 年的 galgame 年鉴才对这部杂志产生了兴趣的。

转眼这么多年过去了，ACG 于我从人生的补全也逐渐变成了单纯的喜爱，动画也好，黄油也好，或者是 PS4 也好，渐渐地也变成了不是不可替代的东西；但我希望我的这份信仰能够延续下去，真的喜欢她一辈子。

愿每个过来人都无悔吧

：人都是会成长的，某些时刻可能就会从过去的喜好或者习惯上毕业，不过记忆永恒，曾经喜好过努力过的经历是不会褪色的，ACGN 最大的好处，就是本身作为消费品，越来越容易入手和体验了。所以未来工作后或者家庭事业都安顿下来，还可以从新的角度再回顾。

另外，上期回函的小伙伴看到的话快来加他面基哦～





▼まどれん回函照片
（这……这是带手办到中学教室了吗？！！少年我敬你是勇者……）







Racing Miku 2017 版手办

出品：GoodSmile　价格：12778 日元

历年日本的 Super GT 大赛上都能看到奸笑社赞助的初音痛车参赛，赛车女郎 Miku 的造型每年都不一样，手办自然也是随后而来。今年 Miku 的人设是 TONY 大神的妖精风！比起前两年爽朗的运动风更偏向可爱一点。手办的身材非常纤细，从头发、衣服到妖精翅膀整体都使用了带有透明感的材质和涂装。即便不像以往那么运动风，伸展的肢体和马尾也呈现出十足的健康感。预定 18 年 7 月发售，初音粉请提前预定。



宅收藏







大小说家山田妖精 PVC 手办

出品：寿屋　价格：11000 日元

出自春季番的代表动画『工口漫画老师』的山田妖精。身着粉色系的洛丽塔，复杂的多层裙边和让裙子圆蓬蓬起来的裙撑部分都有很细致的还原，加上金色的公主卷发、特征的耳朵和全身各种的小装饰，自信又洋洋得意的表情与动作，忠实再现了山田的可爱气质。预定 18 年 1 月发售，不算太晚。



『幽游白书』藏马护发素

发行：Bandai　价格：3132 日元

富奸的经典作品『幽游白书』暗黑武术大会篇中，藏马对鸦时有个从背后伸手摸藏马头发的经典桥段——“发质有点受损呢，你有在好好保养吗”，于是这次变态鸦便企划推出了这款藏马主题护发素……让各位在人间战斗受损的头发得以修复。当然，是藏马最有代表性的玫瑰香味。





『千与千寻』食器套装

出品：吉卜力　价格：800 ~ 2000 日元

无脸男的造型真是出什么周边都不奇怪。这套『千与千寻』的食器套装包括无脸男的饭勺，筷子架和酱油瓶，其中尤其这款酱油瓶设计最好，以伸手给千寻金块的姿势为原型，献出酱油的样子实在可爱。魔都的朋友在吉卜力周边专卖店橡子共和国就能买到。

『兽娘动物园』名款耳机

出品：ONKYO　价格：18000 日元

『兽娘动物园』首集在 Nico 的播放量现已破千万，打破了 Nico 官方配信动画的播放记录，也是在日本今年话题度最高的新番动画。不但以耐人寻味的设定受到成人观众的欢迎，最近在儿童档播出后在小孩子中也收到了强烈的反响，真的是老少通吃。ONKYO 的『兽娘动物园』主题耳机，有着作品主题的配色、外壳、展示台座和收纳包，虽然不是高端耳机但支持高解析度音频。然后包装上的薮猫实在是太骚了。

















『街霸 2』帆布鞋

出品：SuperGroupies　价格：9800 日元

以经典格斗游戏『街霸 2』为主题的帆布鞋。从角色角度来讲 2 代是最有代表性的了，今年 CAPCOM 也推出了 NS 复刻版，做周边非常适合。鞋身布满了熟悉角色的身影，鞋舌和内垫都有游戏 LOGO 的装饰，但这款鞋整体风格还是比较低调的，非常实用也容易搭配。鞋盒也采用了游戏风格的设计，收藏起来也是很棒的。



裙下的野兽



Staff

监督：熨斗谷充孝
脚本、系列构成：戸田和裕
动画制作：Magic Bus

Cast

雾岛凉：皐月栞
小南静歌：花影萤
樱井董：原舞香

最近感觉女装已经从一种小众文化逐渐被大众接受，而这样一部讲述女装的动画自然获得了很多人的关注。『裙下的野兽』讲述了一位女装大佬，穿女装和喜欢的妹子做这样那样的事情的故事，有男性恐惧症的女主和女装大佬做这些事情就大丈夫。尽管是一部泡面番，剧情却十分刺激，有种上一季『佛跳墙』的感觉。看的时候记得戴耳机。动画分为两个版本，观看的时候记得要去看完整的版本。

梵蒂冈奇迹调查官



Staff

原作：藤木禀
监督、分镜：米谷良知
音乐制作：Lantis
动画制作：J.C.STAFF

Cast

平贺·约瑟夫·庚：冈本信彦罗
伯托·尼古拉斯：諏訪部順一
朱利亚司祭：遊佐浩二
比尔·萨斯金：安元洋貴

『梵蒂冈奇迹调查官』这个名字的信息量很大。首先这是一部发生在梵蒂冈的故事，自然会有浓烈的宗教色彩，其次奇迹调查官这个职业是负责用科学的手段去调查，奇迹到底是真迹还是伪造。比如圣母玛利亚像流泪啊、什么处女怀孕啊，这些充满奇迹的事件都能用科学的手段帮你推理出来，是不是听着就十分带感。动画在气氛上也充满了宗教色彩，然后两名基佬奇迹调查官带你走近科学的感觉。唯一不足的地方在于作为本格推理动画不如原作小说给到的提示信息那么多，不过抛开推理也是一部很不错的悬疑动画。

GAMERS电玩咖



Staff

原作：葵关南
监督：冈本学
脚本：内田裕基
动画制作：PINE JAM

Cast

内田裕基：潘惠美
天道花怜：金元寿子
星之守千秋：石见舞菜香
亚玖璃：大久保瑠美

『GAMERS』是同名轻小说改编的恋爱轻喜剧，负责动画制作的PINE JAM是2015年新成立的会社曾制作过『周一的丰满』。本作故事围绕着游戏社讲述了各种社团内的感情纠葛。虽然是喜闻乐见的游戏社团题材名字也叫『GAMERS』，却没有对游戏本身进行过多的描写，游戏本身只是一个背景作品更多的关注点是角色的塑造以及感情线。整体来说是一部不错的轻喜剧但希望看到更多游戏元素的观众可能会有些失望。

欢迎来到实力至上主义教室



Staff

原作：衣笠彰梧
监督：岸诚二
音乐制作：LANTIS
动画制作：Lerche

Cast

绫小路清隆：千叶翔也
堀北铃音：鬼头明里
栉田桔梗：久保由利香

『欢迎来到实力至上主义教室』的原作小说作者是『晓之护卫』系列的衣笠彰梧，也让人隐隐担忧是否又会习惯性烂尾，还好目前来看小说还没有烂尾的趋势。故事设定是在一个分数等价于金钱的放任主义学校中，在D班的主角们用尽各种手段在这实力至上的学校中生存下来的故事。限于篇幅动画删减了许多桥段，增加了非原作党对剧情的理解难度。推荐对动画感兴趣的观众可以去补下原作。

机动战士高达 twilight axis

Staff

原作：富野由悠季、矢立肇
监督、脚本、分镜：金世俊
动画制作：SUNRISE

Cast

雅莱特·艾露美琪：清水理纱
丹顿·海勒格：阪口周平
穆罕默德·梅尔卡：小野大辅
昆汀·费尔莫：增田俊树

『机动战士高达 twilight axis』原作是一部网络小说，以矢立肇的名义在“矢立文库”上进行连载。故事讲述了在0096“拉普拉斯之盒”的争夺结束后的数个月，『闪光的哈萨维』0099之前特殊部队对小行星“阿克西斯”进行调查的故事。不过动画改编成了6集的泡面番，让人有种还没开始就结束的感觉。并且从监督到脚本分镜，都交给了一名韩国的监督，让人不太明白这个企划动画化的目的。

DIVE!!



Staff

原作：森绘都
监督、分镜：铃木：铃木薰
人物原案：安田典生
系列构成：待田堂子
动画制作：ZERO-G

Cast

坂井知季：梶裕贵
富士谷要一：樱井孝宏
冲津飞沫：中村悠一
丸山礼次：内山昂辉

本季倒A档的动画，会选择这样一部GAY里GAY气的跳水番实在是让人出人意料。可能是因为马上就要东京奥运的关系吧，这样一部跳水少年想要进军奥运的故事比较符合主旋律。这样的题材不免让人与之前京阿尼的『FREE』进行比较，不过ZERO-G的制作水准和京阿尼比差的不是一点半点。好在声优阵容十分强大，相信还有会有很多女性观众冲着声优去看的吧。

第一次的GAL



Staff

原作：植野巡
监督：古川博之
音乐制作：MAGES.
动画制作：NAZ

Cast

羽柴淳一：浅沼晋太郎
八女由加奈：长久友纪
藤乃木宁音：小仓唯

充满呈香画风风格的一部肉番，原作根据同名漫画改编。故事讲述了DT童贞男与辣妹交往的故事。故事充满了各种思春期的童贞幻想一股浓浓的屌丝男味道扑面而来。各种卖肉的福利是这部动画最大的卖点，丰乳肥臀的女主露个沟露个胖次的镜头多到看腻，这种只在外面蹭蹭不进去的卖肉看多了总有点审美疲劳。好在除了卖肉之外剧情也十分搞笑，不过拿DT当笑点总觉得看的有种蛋蛋的忧伤。

动作女主水果应援团



Staff

监督：草川启造
系列构成：荒川稔久
人物设定：井出直美
动画制作：diomedéa

Cast

城根御前：M·A·O
赤来杏：伊藤美来
黑酒路子：村川梨衣

一句话来介绍『动作女主水果应援团』这部动画的话，大概就是女英雄特摄版的『普通女高中生也要做当地偶像』。故事讲述了一群在杨菜野市的女生们，为了提高当地的人气而组了个特摄剧团扮演女英雄的故事。尽管制作成本一看就很低廉，在加入了特摄的元素之后由于特摄部分的演出十分有意思，让人欲罢不能有种当地版特摄萌豚偶像片的感觉。无论是喜欢偶像动画还是特摄的观众都值得一看。▲



在拿到这期杂志的时候，学生党应该都已经开学了吧，开学后就算要肝手游也要注意和学业上的时间分配。话说这个月日本手游最有意思的新闻，大概就是FF15又要出手游版了，看着长得像光之战士一样的脑壳疼，不得不说流石手游大厂SE……闲话少叙，来看看这次为大家安利的游戏。

■ 文/ windchaos ■ 责编/稗田、罗德 ■ 美编/三白

歌之超时空要塞

游戏原名：歌マクロス スマホDeカルチャー
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：MUG
开发厂商：DeNA
收费方式：道具收费
官网下载：https://uta-macross.jp/

MOBILEGAME



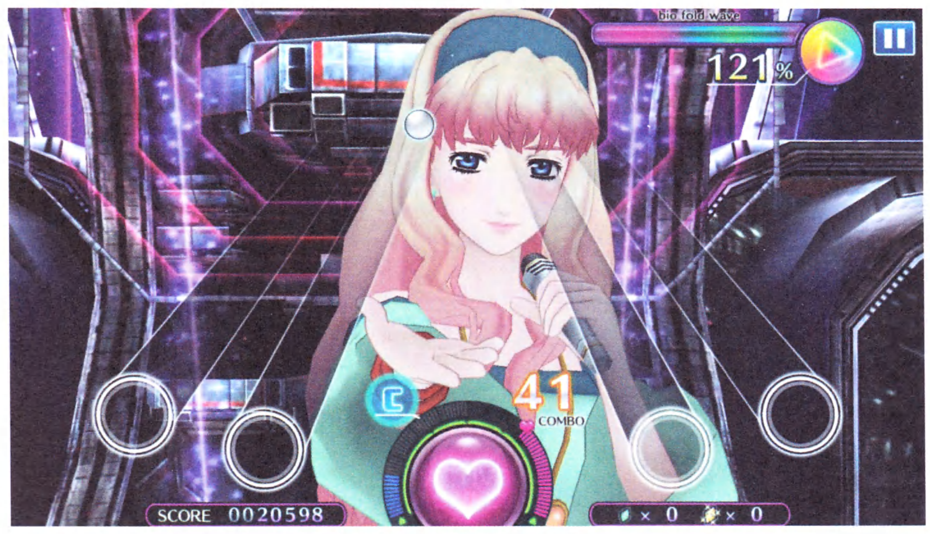

iOS


Android



几乎每隔两个月都要为大家介绍一下新的音游，这次要介绍的是MARCOSS系列的音游，相信打着MACROSS的金子招牌加上系列那么多经典的歌曲，粉丝肯定会第一首时间入坑的吧。

先来说一下粉丝们最关心的曲库问题，游戏的封面看主打的是『Delta』，不过『Macross F』的曲目也不少，尤其是绿毛的曲目……不过笔者身边几乎所有的朋友初始歌姬都选了银河妖精。除了Delat和Frontier的歌之外，7的歌和林明美的歌都有，不过很多系列的老歌不是限时的就是解锁等级非常高。



音游部分的玩法是4键下落式的玩法，一共有4个难度，由于游戏的判定不严格并且可以在设置里根据不同手机设置灵敏度，就算是最高难度也并不是很难。音游的演出部分用的现在最常用的LIVE 2D，玩过两款偶像大师音游的应该很习惯这样的画风，不过『歌之超时空要塞』的演出方面有意思的地方在于LIVE到一半就会打飞机……不对是右上角能量满了之后就有飞行员驾驶着机体与敌人战斗，这个时候游戏的背景就会变成华丽的飞机战斗并且铺面也会变难。一旦在飞行员模式下又攒到一定的分数的话，就会开启歌姬模式，歌姬可以用歌声对敌人进行洗脑。是不是很符合原作的设定。

在游戏中不但可以对歌姬和飞行员进行编成，歌姬还可以换装还有不同的技能。要获得换装和技能的话当然需要氪金抽卡，『歌之超时空要塞』有意思的地方在于，抽卡抽到的都是动画中的名场面（也可以吐槽是制作方偷懒不绘制新CG= =），每张名场面都有技能树，玩家需要通过打歌获得的技能点数解锁名场面的技能树，从中就能获得角色的服装、新的机体和技能。

作为一款音游，『歌之超时空要塞』玩起来非常肝，3分钟回一点体力，活动一个接一个基本没有休息的时间而且活动需要的分数又肝。基本上不氪金抽卡的话活动想要保保也需要非常肝。好在系列的音乐都非常好听，相信冲着那么多人气歌姬还是会有很多系列的粉丝入坑的吧。

回忆中的食堂故事（感动心灵的昭和系列）

游戏原名:思い出の食堂物語
～心にしみる昭和シリーズ～
游戏平台:Android
游戏类型:模拟经营
开发厂商:GAGEX
收费方式:免费
官网下载:https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.gagex.orion&hl=ja

MOBILEGAME


iOS


Android



下载量超过600W的感动人心的昭和系列，之前笔者也曾为大家介绍过这个系列的『杂货店物语』。昭和风的温馨剧情与放置经营类的玩法，使得这个系列每个作品都有极高的人气。这次要为大家介绍的是系列的最新作『回忆中的食堂的故事』。

游戏的玩法是很标准的餐馆经营类的游戏，玩家制作不同的食物以满足来食堂的客人的口味。随着升级玩家可以解锁更多的食物，以及一步步将食堂建设的更加完善。当然感动心灵的昭和系列最大的看点就是剧情，每个前来的顾客都带有各自的故事。有即将成为哥哥的少年、叛逆的少女、棒球队教练……随着通过美食提升顾客的好感度，玩家可以一步步解锁了解这些顾客的故事。除了顾客之外，食堂店长老奶奶与老爷爷





之间的故事也十分温馨感人。

每个顾客都有各自喜好的食物，选择制作对应的食物能大量提升满足度。并且在特定的满足度时需要用特定的食物才能解锁对应的剧情，有一种昭和版深夜食堂的感觉呢。

作为一款放置类的游戏，『回忆中的食堂故事』流程并不长，快的话一整天就能通关，当通关解锁ENDING CG的时候内心满满的都是温馨。当然通关之后玩家也可以选择继续将食堂经营下去，作为一款放置经营类的精品，推荐有一定日语基础的玩家尝试一下。

Princess Principal GAME OF MISSION

游戏原名:プリンセス·プリンシパル
GAME OF MISSION
游戏平台:Android/iOS
游戏类型:PUZ
开发厂商:showgate
收费方式:道具收费
官网下载:http://pripri-game.jp/

MOBILEGAME


iOS


Android





没有最新话pripri看我要死了！截止至发稿前『Princess Principal』的剧情没有丝毫要崩的迹象，这还是我们认识的大河内吗？说回到手游，在动画播放期间手游『GAME OF MISSION』双平台上架。

游戏的玩法是那种标准的连线消除类的游戏，不同点在于背景设置为伦敦的街头，随着玩家的连线主角们在街头移动。当角色与敌方角色相邻并通过时便会发动攻击，由于游戏设置的是六边形的格子，理论上玩家可以一回合对同一个敌人发动六次进攻。

不过作为一款手游游戏的内容不是非常多，目前一共也只有主线20个关卡有种在动画播映时间赶鸭子上架的感觉。并且游戏的狗粮和金钱本一天才开放一小时并且分在不同的日子，加上超不合理的升级金币数，有种为了强行拉长游戏



时间的感觉。加上本身游戏六星的卡率又超低，作为一款原本应该休闲玩法的游戏根本休闲不起来。外加游戏开服后维护的概率快赶上『死亡爱丽丝』了，真的给人一种强行敢动画档期上架的感觉。

不管怎样，游戏整体的玩法还算不过不失，对原作有爱的玩家还是可以去尝试下，希望这期杂志发售的时候，大河内的剧本还没开始崩吧。▲

猫片还是萌片？萌系人气作续篇登场

——『ノラと皇女と野良猫ハート2』

■文/如月千华 ■责编/稗田 ■美编/展颜



INFO

作品名：ノラと皇女と野良猫ハート2
中文名：野良与皇女与流浪猫之心2
出品：HARUKAZE
原画：大空樹
剧本：はと
发售日：2017年10月27日

STORY

故事主人公野良从小失去了母亲，与被母亲收养的少女夕莉夏奇过着相依为命的生活，不过在周围的热心的支撑之下，两人还算健康的成长了起来。

已经进入高中的某一天野良在上学途中，邂逅了一位名为帕特莉西娅的少女。她自称是死后的世界——冥界的公主，来到这个世界是为了毁灭所有生物，可是来到地上世界第一次接触到生物的她，却被那股生命力量而压倒了，反倒被诺拉所救。这一遭之后帕特莉西娅一不小心就喜欢上了野良，并利用魔力将野良变成了她的眷属——一只猫，从这之后野良便在人和猫之间来回变化……这就是前作故事背景。

在野良变成了猫型的眷属之后又过了时间，帕特莉西娅已经融入到野良和他的同伴的生活当中，这时候正值暑假，众人准备在海边的小店打工好好赚一笔的时候，盛夏时节竟然下起了大雪。造成这异常气候的，是十分敌视帕特莉西娅的来自冥界冰雪之国的公主爱丽丝。爱丽丝的祖国在很久以前曾经被帕特莉西娅的国家算计过，如今她正是为了报仇雪恨而来到人间界。在爱丽丝擅长的冰雪魔法的控制之下，整个城市都被包裹在厚厚的冰雪之中。这时候野良等人应该怎么办呢?



CV：花园ゆい

爱丽丝·德森芭·安克莱

Iris December Uncry

生日：12月24日
身高：163cm
三围：102(I)/59/88

本作新增女主角之一。冥界被遗忘的冬之国安克莱皇国的公主，擅长冰系魔法。为了向帕特莉西娅复仇，也为了让人们回想起被遗忘的母国，她来到了人间界。性格积极开朗，比较强势。由于在冰雪之国长大，人间炎热的盛夏让她很吃不消。她胸围是本作角色之最，不知道为什么正装十分暴露，甚至到了有些不堪入目的程度，在这里就不方便放出来了。

CV：雨场つかさ

诺贝尔·扎·涅克斯特·思晨
Noel The Next Season



本作新增女主角之二。爱丽丝的随从，平时穿着执事风格的西装。因为认为自己的身份不能与皇族直接交谈，所以为了沟通平时都用录下的自己声音的机器来代替自己说话。身体能力很强，肉搏战的高手，也会始终魔法，战斗力很高。非常重视公主爱丽丝，为了爱丽丝她愿意粉身碎骨也在所不辞。

CV: 山岡ゆり

高田信知奈
Takada Nobuchina



前作人气最高的配角，本次顺利升格为可攻略角色。野良等人的同班同学，仁侠一家的女儿，虽然说话口不遮拦，但其实刀子嘴豆腐心，非常为同伴着想。平时当父亲不在的时候替他管理帮派，能力多彩多样，但经常与姐姐吵架。身材娇小，却总是穿着大姐头风格的衣装，暗地里总是为个子长不高而烦恼。故事中，趁父亲不在的期间，他家与四周帮派的抗争激烈化，她本人也被卷入了家族继承人的骚动中。

CV: 大橋歩夕

尤菈夏·奥夫·恩德
Eurasia Of End



升格女主角之二，本作唯一的 loli 型角色，冥界三姐妹里最小的妹妹。在魔法方面拥有过人的才华。性格天真开朗，平时只对自己觉得好玩的事情感兴趣，除此之外都漠不关心，因此被周围认为她太过随性。喜欢吃冰激凌，不知为何她最近特别想要一部手机。相比两个姐姐，她的公主正装总算有点公主的样子，很有童话里的小公主的风格。

CV: 大地葉

露西亚·奥夫·恩德
Lucia Of End



升格女主角之三。冥界三姐妹的长女，帕特莉西娅和尤菈夏的姐姐。总是把妹妹们放在首位考虑，随时都想为妹妹们做一个好榜样，但目前妹妹们的快速成长反而让她有些不知所措。过去曾经为了保护妹妹而打倒了魔犬刻耳柏洛斯，因此现在仍被魔犬一族追击。曾经拥有险些毁灭整个冥界的强大魔力。

COMMENT

HARUKAZE 作为一个 2013 年创立的小品牌，前几年时间里只有一部不过不失的处女作，没想到 2016 年推出第二作『ノラと皇女と野良猫ハート』，在批评空间不但中央值挤进了 80 分，评论 Data 数竟然排行第三，直逼一线大厂八月社和柚子社，在 2ch 评选的 2ch Best Eroge 2016 中也得到了第二名的好成绩，而且更关键的是在市场方面也获得了全面胜利。这并不是说本作是如何的神作，剧本如何优秀，它只是做到了游戏最原本的目的——一部能够让人玩得开心的作品。优秀的原画，有趣的日常和适度的感动，本作是一部比较万人向的作品，再加上声势浩大的市场营销才促成了作品的成功。

这样一部炙手可热的作品，厂商自然不会轻易用过一次就扔掉，但由于玩家的反响远超预期，HARUKAZE 接下来要推出的竟然不是常规的 FANDISC，而且带有序号的正统续篇，这恐怕让很多玩家意外。制作者认为，本篇现有的素材还有很多可以发掘的空间，特别是作为配角的信知奈的高人气，让他们感觉比起 Fandisc 不如直接推出信息量更大的续篇，更有利于产品的长线发展。当然，实际上我们也可以看作是一般 FANDISC 的加强版，毕竟前作觉得都会登场，而且理论上也会收录前作各路线的后日谈，只不过官方重点强调的是本次新增的角色以及升格女主角的份量。

由于两作加起来主要角色已经超过 10 个人，旧作角色本来也就个性十足，那么新作里必须面临的情况就就是，新角色很可能毫无作为讲究被埋没。为此制作者也想尽了让她们更显眼的办法，比如让爱丽丝穿上夸张的服装，反复强调她”容易被遗忘”的特性，而诺贝尔则直接用录音带代替说话这样简单粗暴的方式登场……至于具体本次还会带来怎样破天荒的展开，我们就拭目以待吧。▲

INFO

作品名：絆きらめく恋いろは
中文名：闪耀羁绊的恋爱入门
出品：CRYSTALiA
原画：ぺろ、うすめ四郎、にろ、萌木雄太
剧本：砥石大樹、にっし～、ギハラ
音乐：ALVINE
发售日：2017年11月24日

刀剑少女与冶炼师的恋爱物语

新品牌 CRYSTALiA 处女作『絆きらめく恋いろは』

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田 ■美编 / 展颜

STORY

在这个世界上，流行着一种名叫刃道的特殊竞技，参赛双方使用经过机械化设加工冶炼的真剑展开对决，虽然听上去很危险，但只要遵守规定这是一种绝对安全的“未来剑道”。刃道中使用的刀剑，是用具有精神感应作用的金属材料——魂钢，经过刀剑加工，嵌入电子回路和战斗编程等工序锻造而成的特殊武具，被称为灵式机巧刀“折纸”，而利用“折纸”进行战斗的人则被称为“战人”。

我们的故事发生在全世界唯一的刃道专科学校——业云学园，以及以学园为中心设立的集结了最新锐设备的学园都市住吉学府。主人公三城刀辉生于灵式机巧刀冶炼师的家系，性格积极认真，也会体谅人。他虽然从小就接受了家族直传的冶炼技术，拥有真正刀匠级别的实力，但他本人却因为某个理由而远离了刀剑冶炼，反而对摆弄机械很感兴趣。

如今，刀辉就读于业云学园技巧科的2年级，某一天，他偶然遭遇到自称是三城家的守护神的“神灵”，以此为契机结识了多位美少女。在与这些刀剑少女们的交往中，埋藏在刀辉内心深处的冶炼师之魂再次被点燃，决定为少女打造仅属于心爱之人的至高的“折纸”……

通过刀剑而牵系起来的羁绊，冶炼师与剑士的羁绊，男人与女人的羁绊……冶炼师与刀剑少女们的青春恋爱物语就这样拉开了帷幕。





上和泉 桜夜

KAMIIZUMI SAYA

冷淡而正义感强烈的天才剑士

身高：160cm
三围：B91（D）/ W58/ H89
血型：A型

CV：蓮かすみ

听从祖母的教诲，进入了业云学园武艺科的天才剑士。土人土长的群马县人，内心思维很有古风特色，再加上黑长直的俏丽外表，让她成为一个气质凛然的大和抚子。虽然传统剑道的才能出类拔萃，但接触需要特殊装备的刃道时间尚欠，还算是一个初学者。故事中她通过接受主人公刀辉的直接指导，才能逐渐被发掘出来，成为学园里的一流高手。



朱雀院 椿

学校最强的青梅竹马姐姐

身高：155cm
三围：B81（E）/ W54 / H82
血型：A型

CV：卯衣

在学校里实力无人能出其右的最强剑士。生于从战国时代延续下来的传统武家，朱雀院家四姐妹的末子。与刀辉从小就认识，也是他的红颜知己，由于比刀辉年长一岁，时刻都摆出姐姐的架势，非常溺爱刀辉。她不但公开表示自己就是刀辉的姐姐，甚至内心还打算把刀辉当作小白脸养起来。

超强的实力和时刻挂着笑容的温柔性格，让她拥有大量的追随者，但升起来也面不改色的笑容反而让人加倍恐惧。



蓝原诗音

潜力巨大的巨乳LOLI学妹

身高：146cm
三围：B85（E）/ W53 / H83
血型：O型

CV：藤崎纱矢香

天然马虎但却惹人怜爱的学妹，武艺科的劣等生。虽然非常努力，但常常因为把自己的武器弄坏而被技巧科的学生教训。非常重视一把刀身已经满面疮痍的家传宝刀。以这把宝岛为契机，她与身为冶炼师的刀辉的相遇，因此逐渐改变了对刀剑的看法和使用方式。她之所以现在吊车尾，或许正是因为她对待刀剑的方式存在问题，在这个问题得到解决之后他隐藏的才能才会发挥出来。

芙莉姬亚·哥德斯皮卡

FREESIA GODSPEED

目标成为刀剑冶炼师的暴走大小姐

身高：143cm
三围：B79（A）/ W51 / H81
血型：AB型

CV：ヒマリ

海外的枪械制造商 Godspeed 的大小姐，以特待生身份进去业云学园的小小天才。性格天真烂漫，想到什么立刻就会付诸实际，行动力极强，而且很会向周围撒娇。真心喜欢制作刀剑和装备，并且沉迷于刀道无法自拔，甚至亲自从国外移居到了日本。在学校里结识了身份特殊的刀辉之后，为他的叔技术力之高和见识之广而叹服，每天都为了成为刀辉的徒弟，从那里学到东西而向他发起猛攻。

绫濑

AYASE

掌心大小的随性神仙

CV：小仓结衣

刀辉在改造家传的铁镜，与各种各样的机械组合起来的时候，从铁镜里出现的“自称神灵”。她虽然是三城家的守护神，但很久以前祭祀她的神台早就因为老朽化而损坏，铁镜的存在也被人遗忘，所以她现在很是怄气。性格我行我素，虽然要求别人为她提供供物，但她自己又不能吃东西，只能全让刀辉吃掉，然后体验他的味觉来享乐。为此刀辉经常大半夜还要一大堆垃圾食品（供物）。

COMMNET

CRYSTALiA 虽然是一个刚建立的新品牌，但并未是完全新势力，它也是隶属于拥有 unisonshift、Hearts 等知名品牌的黄油公司 AMUSE CRAFT 旗下。AMUSE CRAFT 作为一个长期致力于通过新品牌来开拓产品线的公司，几乎每年都有新品牌成立，前两年为了新岛夕的作品就分别建立了 Qoobrand 和 Us:track，但它们也并非是毫无原则的拓展战线，每次建立新品牌至少都能抓到卖点，有足够实力的 STAFF 支撑，处女作都是比较有底气的。CRYSTALiA 的这部『絆きらめく恋いろは』也是如此。

作品题材是以剑道为基础，融合了特殊能力的战斗物，其实从设定来看剑走到一起的少年少女们之间的羁绊，但故事设定里也专门提到了作为舞台



的学校是国家防务省直属部门，恐怕剧情后期难免会出现各种阴谋论吧。负责剧本的几个写手都是混迹萌系作品圈子多年的老手了，就算再怎么不济剧本也应该能有个及格分。而实际上本作最吸引人的还是原画这一边，多个最近活跃的人气画师汇聚一堂，再加上该品牌引以为傲的上色风格，的确能够让本作从众多新作中脱颖而出。

微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 三白

看新闻各地的酷暑最近有所缓解，感觉可以唱起那首“夏天夏天悄悄过去 ~”的小曲儿啦 XD

Nico 这边，祝贺『【GUMI】拝啓ドッペルゲンガー【KEMU VOXX】』百万再生达成，这是人气 P 主 kemu 的第 9 首传说曲，他也再次解锁“投稿曲全曲传说”这一成就；另一位 P 主 DECO*27 则收获他的第十四首传说曲『【初音ミク】リバーシブル・キャンペーン【オリジナル曲】』~ 话说恰恰在上一期截稿之后第二天，Nico 有一位大佬在 VOCALOID 板块投下了重磅炸弹，炸的整个 nico 都“人仰马翻”，随后更是改写了整个 VOCALOID 的现（ji）状（lu），如果有读者去翻一下 3 月刊的话，其实早就有预告过这位大佬的回归哦 ww。

ハチ MV「砂の惑星 feat.初音ミク」

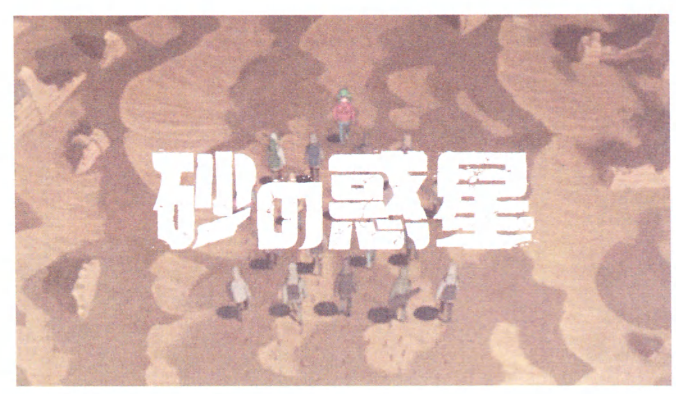
番号：sm31606995　作者：ハチ

本期的重点→要花上些篇幅来说说天上地下唯我独尊霸气侧漏的大八爷。许久不以ハチ名义投稿的八爷今年（很可能）的唯一一首正式投稿作品，能请出这位投稿的自然是因为 miku 十周年的魅力啦！这首是今年初音「マジカルミライ 2017（魔法未来 2017）」的主题曲，在 7 月 21 日投稿后，ハチ和他的老队友“南方研究所”的新合作就爆发了强大的人气，最后于 6 日 5 小时 19 分以后达成百万再生。

这也是ハチ的第 10 首传说曲，他也成为了继 jin、DECO*27、Neru 之后第四位坐拥十曲传说的 P 主。同时这一“传说达成”速度也刷新了该记录的榜单最高，之前保持这一记录的作品还要回溯到 2011 年 7 月 31 日 Mitchie M 的成名曲『FREELY TOMORROW』的“20 日 6 小时 4 分”，对比一下之后就可以感受到这次的记录有多所向无敌了……

另外还有一个被津津乐道的亮点在于对歌词的解读，作为一首“魔法未来 2017（同时又是十周年）”主题曲，这首和ハチ自己的旧曲『【オリジナル曲】リンネ【初音ミク】（番号：sm11468381）』投稿日相同，后者的曲名“轮回”冥冥之中好像已经注定了什么……ハチ谈到创作契机也说时隔七年收到邀约制作初音曲，觉得自己和 VOCALOID 之间已经存在一定的隔离感，思考着“如果现在以ハチ这个身份再和初音一起创作，什么样的形式最合适呢？”，脑中回忆起和 VOCALOID 的过往，才有了这首曲子。









这首普通长度的作品歌词几乎每一句都对应一首曾经的 VOCALOID 经典曲，比较直接的有“メルトショックにて生まれた生命→メルト”，和曲子内容有关的有“光線銃でバンババンバン→千本桜”等。这一做法被聪明的听众逐一分析后，导致歌词相关的歌曲也各种重回榜单，再加上周榜「砂の惑星」以 110 万分勇夺榜首（也是今年第一位评分超过百万的作品），形成了以这首十周年纪念曲为首，后续大量经典曲跟进的状态，周榜视频听起来令人无比怀念和动容，这大概也是ハチ创作这首歌之后最希望看到的场景了吧。

顺带这首歌还导致了神隐近三年的古参唱见ルシュカ浮出水面投稿了翻唱作『【ルシュカ】砂の惑星【歌ってみた】（番号：sm31751319）』，加上 mixer 是 PUPI，这几个名字加起来总觉得今年不是 2017 而是 2010……总之，感谢ハチ给 VOCALOID 带来这么优秀的纪念作品，初音十周年快乐！

NICO NICO

【初音ミク】ヒバナ【オリジナル曲】

作者：DECO*27 です　番号：sm31685272

本月 DECO*27 的新投，也是仅次于「砂の惑星」的本月热门曲，对ハチ第三周的周榜冠军位置构成了极大的威胁，最后惜败，「砂の惑星」也成了周刊历史上第五首三连冠 VOCALOID 曲。这首副歌部分一出来就是不会认错的典型 DECO*27 风了，作为一个爱好创作洗脑歌词的实力 P 主（啥），这次又给大家奉上了“nanana”洗脑旋律大餐哦 w。新投在唱见板块的翻唱作品呈现出爆发性增长的势头，推荐一下唱见ころん (mylist/47483756) 的版本→『ヒバナ歌ってみた（番号：sm31711236）』。

DECO*27 本人在本月还开始在国内某字母站投稿，投稿作品『【初音ミク】 火花 【DECO*27】』，点进个人主页的自我介绍竟然写着“我爱火锅”wwwww，也是超有趣的 P 主了。



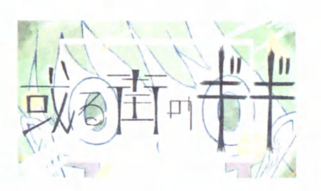


命ばっかり / Flower 結月ゆかり
【MV】スーサイドパレヱド / GUMI【オリジナル】

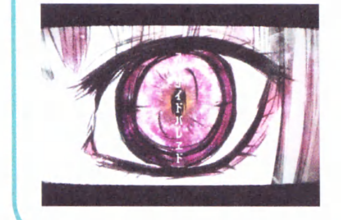
番号：sm31680050　作者：ぬゆり
番号：sm31592413　作者：ユリイ・カノン

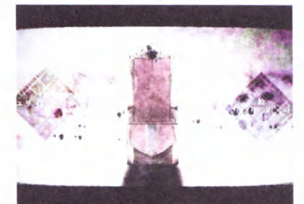
本月的新人报道（伪），其实是两位读者可能不太熟悉的 P 主。ぬゆり从 2013 年开始投稿也有不少作品在手了，今年 3 月投稿的 Flower 曲『フィクサー / flower（番号：sm30868619）』还曾经拿下过日榜第一的成绩；ユリイ・カノン就是一位 2016 年才开始投稿的标准新人了，但是 2016 年末就有一首再生超过五十万的 hit 曲『【オリジナル】おどりゃんせ【初音ミク & GUMI】（番号：sm29911405）』，这次投稿的 Gumi 新曲也是他第二首再生超过十万的作品。

本月值得推荐还有 sasakure.UK 的新投『或る街のギギ feat. 初音ミク（番号：sm31743954）』和 doriko 的投稿『「君のいない世界には音も色もない」MV 初音ミク（番号：sm31738794）』，真是幸福的一个月呢 ~









【夏のアニソンツアー 2017】創聖のアクエリオン 歌ってみた ver. めいちゃん

番号：sm31740329　作者：めいちゃん

nico 作为一个“二次元”为主的网站，动画相关一向也是其重要的组成部分，近年来最常见的莫过于不少当季动画的直播或者在线观看，回溯历史的话其实动画歌曲翻唱和鬼畜（喂）才是 nico 的动画“主业”嘛。每年暑期 nico 都会有自发的动画怀旧作品，常见的有曾经推荐过的动画歌曲翻唱串烧或者是和这期一样的多人翻唱活动，算是一种夏日传统活动了吧。今年的 Project 叫做“☀夏のアニソンツアー 2017 ☀ (mylist/59672327)”，参战歌手至今 14 位，大多数都是“小透明”，但是好几首质量都是出乎意料得好，非常推荐全 list 一起听一遍！





为了庆祝初音ミク 10 周年，官方即将于 8 月 31 日发行纪念册『初音ミク 10th Anniversary Book』。内含众多经典 V 曲回顾，初音相关画师和 p 主的访谈等，更附带了一张收录とあ、Mitchie M、doriko 等 P 主贺曲的 CD，可以说非常值得入手作纪念。还有更重磅的是 8 月 30 日发售的初音ミク 10 周年纪念专辑「Re:Start」的新情报，集结了 doriko、neru、n-buna 等的华丽的创作者阵容自然是标配，比如 DECO*27 本月的新曲就是为了这个企划创作的新曲，也将收录在这张专辑中。但是创作者竟然还邀请到了 6 年没有创作 VOCALOID 曲的著名 P 主 wowaka（mylist/12484677）！从已经公布的消息中能得知这次 wowaka 的新曲名为“アンノウン・マザーグース”，不知道是怎样的曲子十分令人期待 >”< 另外一条重磅就是大家热爱的じん（自然の敵 P）神隐许久浮出水面宣布了自己第三张专辑制作的消息，详细可以去听试听（番号：sm31752052）哦！于是这期就到这里，就让我们在买买买和听听听中愉快地迎接十周年吧，回见咯 ~~˜(o´・∀・)ノハーィ▲



世界征服！吾辈娇小的身躯里装的是伟大的梦想

■ 文／完蛋了的国王 ■ 责编／稗田 ■ 美编／三白

全世界萝莉控之友黑星红白的故事・后篇（下）

为什么不到车站去看看呢?

如果以宏观的眼光来看待『奇诺之旅』连载十几年以来画风画力上的进化过程，笔者认为变化最为显著的两个方面是形体和构图；而最不显著的地方则是用色。让我们稍微分析得专业一点，对比『奇诺之旅』连载刚开始的几卷与第7卷以后的插画，其实在各方面都能看出明显的变化，其中当然也包括用色和线条这些基本元素，但为什么变化最大的会是形体和构图？因为引发变化的动力并不是技巧，而是理念。就拿线条来说吧，黑星红白最早期的作品线条粗糙，插画的成品让人感觉像习作，后来这种问题就不复存在。这主要是因为早年画师还在用手绘为主的方式作画，而其本人又是极其厌恶用橡皮擦清稿的一类画师，导致线条粗糙感很强，后来数码绘完全普及以后清稿由软件类代劳，线条自然就变干净了，所以这是纯粹的技术性问题，连技巧都算不上。而谈到用色，那就既不是技术，也不是技巧，而是属于理念的范畴了，黑星红白用色的理念就是“低鲜艳度”，这并不意味着他的用色选择面很窄，某些颜色不会去碰，只是通过一些技术手段把艳度、亮度等数值调低，让色彩显得更朴素一些。用色是鲜艳还是不鲜艳，原本就没有好坏、优劣之分，因个人理念不同而异罢了，黑星红白贯彻了十几年的这条理念无论画力如何进化都未曾动摇过。



▲『世界征服』的人设绝对是一次拓展个人边界的大胆尝试

那么形体和构图呢？形体是角色塑造中重要的一环，在技巧和理念两方面产生的变化都会左右一个画师把握角色形体时的落笔。举个例子来说，『召唤之夜 2』的人设就要比初代『召


▲『梅格与塞隆』的角色风格与前作差异极大，倒是在『世界征服』里找到了既视感



唤之夜』成熟得多，其中重要的一点就是画师不再以简单粗暴的几何线条方式来表现角色的形体，这主要是因为黑星红白处于急速成长期，技术改良很快。不过对比『学园奇诺』与『奇诺之旅』人设上的不同就要从理念层面来考量了，画师是同一人，作品之间几乎也没有间隔期，是因为黑星红白有意识的要把“木乃”与“奇诺”在视觉上加以区别，最终才呈现出了完全不同的结果，黑星红白的根本性理念就是“苗条”，照他的话来说就是追求“究极的苗条”，这才是融可爱与性感与一体的最佳少女体型。这一理念与“低鲜艳度”的用色一样渗透到了画师的血液中，毫不动摇得贯彻至今，双双成为其画风中最标志性的两大特征。

至于构图，这是一个既宏观又有点抽象的东西。我们知道很多插画大师都不是全才，众所周知武内崇不擅长上色，用色恰恰是 okama 的强项，但这位“色彩教主”在把握角色形体方面比较苦手，这恰好又是大枪苇人的拿手好戏，只不过大枪老师似乎在背景作画方面缺少些心得……不过笔者在前文里就说过黑星红白没有技巧上的死角，他就是个全才，这些才能里也包括超强的构图能力，当然这种能力并非与生俱来或一蹴而就，而是通过长时间的磨炼而习得的。繁而化简的说，二次元萌绘的构图要注意角色的姿势、道具的使用和背景作画三方面。一般向插画毕竟不像工口漫画和 CG 那样挖空心思去追求的奇特的角色体位，画师靠摆弄关节人偶来模拟姿势，画出来都比较主流，荒木飞吕彦老师当然是个例外。道具的使用是门学问，这方面 okama 老师是权威，甚至可以说他在这方面的钻研比用色更胜一筹，对大多数画师而言只要不是某方面的恋物癖，通常都不会执着于特定道具的使用，都是根据画作的要求来临时选择添加道具，反过来说也有执着于特定道具的，比如缎带之于七尾奈留。至于

▲『POPIN Q』是一部商业上极其失败的作品，这让人们丧失了对动画人设的关注


▲奇诺越到后期越显女人味

背景作画，理论上讲并非二次元插画的必要项，可以画得很简单，甚至不画。总而言之，即便在以上三方面都没有特长，也不妨碍一个人成为插画师，这样的庸碌之辈在业界要多少有多少。但如果把个人目标瞄准更高的层面，立志成为大师级画师的话，不在构图上下功夫钻研的话画力很快就够遭遇瓶颈。事实上技巧可以改良，用色的癖好可以收敛，但在经历了『奇诺之旅』插画质量的动荡期后，黑星红白也已经察觉到非要在构图方面有所精进，否则很难突破现状的瓶颈。突破的契机是一次很不起眼的工作机会。

笔者一直认为海报是一种以最简单直接的方式来把握秋叶原潮流的媒介，从你还没迈出秋叶原站的那一刻开始，双眼就已经在接受海量的图文信息了，小到车厢里的招贴广告，大到可以盖住整个大楼外立面的巨幅海报，画师的存在感是无处不在的，虽然绝大多数人未必叫得出这些作者的笔名。这两年秋叶原宣传海报的主流牢牢被卡牌游戏和偶像所把控，早个两三年的话应该是轻小说的天下，而再早几年的话则是由 Galgame 一统江湖的时代。2000 年代初的几年里秋叶原是什么样子的笔者没有亲眼见过，不过可以想象当时应该是家用机游戏和 Galgame 两分天下的局面，轻小说这位小兄弟还不足以撼动两位老大哥在圣地的统治地位。但是在『奇诺之旅』持续大卖，尤其是 TV 动画播出档期日益临近的那会，电击文库也敢于砸大钱在各种公共媒体上做广告，其中自然就包括了车厢和车站海报。海报要怎么画才吸引眼球？这给了黑星红白新的课题。现在到秋叶原站一带随便走走，广告栏大都已经换成了 LED 显示屏，载体换了内容并没有改变，主打的还是插画。放眼望去，看到最多的应该是形形色色的萌妹子，一部作品叫卖自家的女主角无可厚非，但如果一味让女主角卖萌卖骚那就



▲像西兹这样类型的男性角色此后几乎没有再出现过，时过境迁，可能时雨泽和黑星红白都不再青睐轻熟男型的角色了

很有问题了。车站不是青楼，浏览海报又不是选妃，每张插画都把脸和奶子画得那么显眼，用不了一分钟行人就审美疲劳了。诚然现在日本各大轻小说出版社的企宣是不太动脑子，但大批量产出来的插画师能力不行，除了自家女主角就什么也画不好才是最根本的原因。也只能说如今风气使然，不拼萌妹子难道拼内涵？可要是放到十几年前那会，最强画师都在美少女游戏业界，尚未成气候的轻小说插画师画的萌妹子无论颜值还是乳量能拼得过这些大神吗？显然是白日做梦。相同题材的轻小说海报贴出去不被埋没才怪，这时候就需要一波反套路的操作。小山给黑星红白的建议是：为什么不到车站去看看呢？

『奇诺之旅』这部作品真正的有趣之处就在于奇诺所经历的上百种奇妙邂逅，这位骑着智能摩托车的少女去过不计其数的国度，见闻车载斗量，汗牛充栋，当初因为种种局限而无法在小说插画里加以表现，毕竟小说的主体是文字，插画版面有限，又是黑白印刷，表现力实在是大打折扣。但如果有机会把奇诺旅行的见闻画成海报插画会不会营造出一种完全不同的体验呢？思维切入点可谓绝妙，具体如何实现却把画师给难住了。『奇诺之旅』在视觉上有两大先天软肋，其一是女主角奇诺的中性化造型识别度不高，其二是作品整体用色风格不够鲜明，两点都很不利于海报在车站这类人流量大的公共场所露出。推理小说界有一句名言叫作“往返现场百遍，真相自然水落石出。”所以，不到车站去实地走一遭是不会有答案的。有段时间室内派的黑星红白一有机会就到人流量大的车站去蹲点，为的就是观察行人对车站海报的反应。这种看似无谋的行动倒是让他悟出了两个真相，首先以女性角色为主体的海报被阅读理解的速度很快，虽然信息量有限（当然所



▲其实『世界征服』里最风骚的女性角色是罗伯子，不服来战

有广告的必要信息都已经承载其中），但如果以成规模的数量连续呈现的话就能达到很好的露出效果。这就是为什么人像海报要以复数形式招贴出来。反之，如果是承载信息量巨大，不容易一眼读懂的海报，只要设计感足够好，也有不少人会特地放慢脚步来细看，这抓住了高等哺乳动物的好奇心本能。实际操作起来，通过优化海报投放的地点能够最大程度发挥不同类型海报的宣传效果。比如在人流通行速度快的通道里就要贴大量上述萌妹子的人像海报，在乘客静止时间长的车厢内则可以多用信息量大、设计感强的海报。当然这些后续工作广告代理公司比画师要专业得多，黑星红白的最大收获是如何着手来设计车站海报。曾经豪言画画既是工作，也是人生最大爱好的黑星红白开始了新的钻研，那段时间他接触了很多不同流派的画风，画师本人不是一个特别容易受影响的创作者，从他早年极度崇拜伊东岳彦和田中久仁彦，却没有临摹两人的画风这点上就能窥得一斑，但黑星红白的学习消化能力超强，拜早年玩开放式的 TRPG 的经历所赐，头脑也足够 OPEN，对各种风格完全没有排斥，所以后来画师在『奇诺之旅』一作里进行了大量的实验性创作，风格从简约主义、印象派、抽象派、后现代主义、装饰主义、立体主义、哥特风、巴洛克、洛可可风，到阿尔丰斯·穆夏强烈的个人新艺术风格等等都进行过模仿。而在作画手法上，也尝试过手绘素描、版画、钢笔画、水彩画等很多技法。即便把『奇诺之旅』的所有插画按照年份先后整理起来连续欣赏，也很难从中找出一种统一的风格，其实原因就在于此。尝试这么多不同的风格不是为了装个逼就跑，而是为了在不同的场合下得出最理想的结果。中性化着装的奇诺识别度不高？好吧，那就来点装饰主义，来点穆夏风，虽然简单的模仿不能揣摩出世界级大师的精髓，但至少在背景里堆上足够多的鲜花，整幅插画的女子力一下子就大幅提升了。画作用色风格不够鲜明？也有办法可以解决，印象派也从来不追求强烈的、高对比度的用色，而是寻求把握住冷暖色调的变化和相互作用，即使同一个色系也能通过调节深浅来营造层次感，在暖色调的背景里混入少量冷色调也能达到点睛之笔的效果。画作不够大气，信息量不足怎么办？那就把画布撑开，在背景作画上下大力气。这一时期连续诞生了好几张名作插画，比如 2003 年时为『电击 hp 春季特刊』创作的封面绘（见『中篇』P56 左下插画），运用了一些印象派的技法，整幅画作用大量不同程度的绿色营造层次感，仅以一小朵红花作为点睛之笔，用如此单调的配色来绘制一本大众读物的封面绘堪称艺高人胆大。又如 2004 年发表的车站招贴海报，这应该是黑星红白最早创作的车站海报（见『后篇（上）』题图），将一些印象派、装饰主义和蒙太奇风格的手法捏合在了一起，极大丰富了画作里所包含的信息量，此后像昆虫邮票、灯泡、动物骷髅这些道具会经常出现在『奇诺之旅』的画作里，这些看似相互间没有关联的道具的出现很容易勾起人们对作品的好奇心。以后车站海报也屡有佳作诞生，如 2007 年的以海量留声机为背景的震撼之作；2009 年的车站海报画的是黄昏时分在波纹不兴的水面上出现的一座巨大旋转木马，马身竟然都是骷髅，奇诺静静坐在马上，神色忧郁。翌年的车站海报又是一幅神作，奇诺置身于一个叠放着大量抽屉的虚幻空间里，每一个抽屉里都有一间房间，而每一间房间的布置

▼『刀剑神域 AGGO』的插画，因为没有配上枪械感觉不出什么气氛


▲『公主信条』的工业革命时代背景的人设也算是让黑星红白换换口味的一次工作经历，人设本身倒是没有重大突破

么一个唯唯诺诺的点头虫原作者。话说剧中剧『九龙霸王与千年皇女』的原作者还是有颇多戏份的，可同作品的插画师只留下了一个叫“狮子田メル”的奇怪笔名，压根就没露过一个正脸，恐怕也很少有人知道这个“狮子田メル”在现实中就是岸田メル老师。メル大老师的腕不够大吗？比『少女编号』角色原案 QP:flapper 还要更 BIG 一些吧，但监督觉得没必要给大老师一个正脸，于是メル大老师从头到尾也只有贡献一张插画的份。不能不说这就是轻小说业界一直以来的一个现状，插画师的职责就是老老实实画画，轻小说即便被拔到了可以动画化的层面，插画师也只是多了一个“角色原案”的空头衔，向来是没有一点发言权。当年『奇诺之旅』TV 版作画崩坏，销量暴死，黑星红白也只有作壁上观的份，但他是“始作俑者”这点并不会因此改变，谁让那时候他自己的画风这么不成熟，画力这么不稳定呢。亏得『奇诺之旅』是十几年前的动画，放到现在的话黑星红白一定被弹幕侠们黑出翔。冤有头债有主，把动画画崩的是 A•C•G•T 社，要寄刀片还是泼油漆悉听尊便。不过以黑星红白与世无争的性格来看，他是不大会把这档子事一直放在心上的。退一步说，版税不降反增，谁没点黑历史呢，被人骂两句又不会少块肉。不过常言道，你不主动找事，事情会主动找上门。2005 年底时居然有一家公司找黑星红白要他给一部动画画人设，而且指定只要男性角色的人设。这哪是来约稿子的，这是来搞事情的啊……彼时黑星红白手里不仅有『奇诺之旅』、『学园奇诺』和『莉莉亚与特雷兹』三部轻小说在连载中，『召唤之夜 4』的开发工作也已进入白热化阶段，这时候插进来一档子不熟悉的工作一定会打乱自己的节奏，但让画师哭笑不得的是过了没多久又来了一档

风格和摆设都完全不同，据说这幅作品花费了黑星红白一个月的时间，其中一半用在了构图上。

2004 年是一个敏感时间窗口，『奇诺之旅』其中几卷插画画力的不稳定，加上 TV 动画版作画上的恶评为黑星红白招来了不少质疑声。但在 2004 年之后，几乎已经没有人会怀疑黑星红白是电击文库旗下最棒的插画师，以车站海报为代表的一批高质量插画绝对是功不可没的。可黑星红白出道时就是个插画师不是吗？主业是巩固了，副业何时起航呢？有句俗话说的好，在哪里跌倒，就要在哪里爬起来。

为所欲为的快感停不下来

『奇诺之旅』TV 版的大暴死在当时只是个案，后来却成为业界的一种通病，轻小说改编动画暴死的例子太过于普遍，以至于轻小说家出身的渡航都壮起胆子来挂上脚本作者的名义在动画里大肆揶揄业界乱象。渡航是出了口恶气（不过话说回来，他的『我的青春恋爱物语果然有问题』两季 TV 动画版虽然中间换过一次动画公司但品质都还是不错的，并没有什么仇什么怨），因为人家手里有正义的笔杆子，看谁不顺眼就写臭谁，不就得罪几个人嘛，大不了不写轻小说继续做他的工薪族白领（喂，这就是你停更的理由吗？魂淡！）。但渡航毕竟是特例，绝大多数轻小说家和插画师都还是唯责编马首是瞻的，否则渡航也不会在『少女编号』里特意塑造这


▲戴上假面以后角色气质大变，这也是『世界征服』一作的有趣之处

子工作邀约，这次是一部未来要改编为动画的原创企画要请他画角色原案。接不接？当然接啊！动画这道坎是早晚要过的。

请黑星红白设计男性角色的动画叫『天翔乙女』，发源于同名的玩具企画，与『武装神姬』一样都出自游戏大厂 KONAMI，这种将少女素体与外设机甲组合在一起的可动模型很早以前就已得名为“机甲娘”，是“机甲少女”的一个特定分支，“机甲娘”一开始特指萌系的拟人化兵器少女，其设计者是大名鼎鼎的岛田文金。『天翔乙女』当然也出自岛田之手，他既是这个系列的角色原案，也是机设原案。『天翔乙女』的企画被动画化后可能是为了扩大影响力，制作公司 J.C.STAFF 请来了“机甲少女”领域的教祖级画师明贵美加来助阵机甲设定，又向黑星红白发出了热忱的邀请。不过同样是外援，境遇却完全不同，明贵美加是岛田文金也要敬他三分的前辈，前辈是来指导后辈工作，给动画知名度镀金的。请黑星红白来的本意当然也是为了给动画镀金，后者已经贵为电击文库最畅销的插画师，参与制作的游戏也广为人知，但问题是『天翔乙女』是一部以机甲少女为卖点的作品，根本就没有设置“男主角”这么个概念。岛田文金是一个百合情结深重的男人，几乎不画男性角色，这是制作方想到临时找人来填坑的主要原因之一，『天翔乙女』的主角固然是“SONIC VIPER 队”的 5 位少女，但出于各方面的考量除女主角以外的配角大部分都是男性，他们担负着类似指挥、整备、技术开发等方面的任务，林林总总算起来人数还不少。从后来的反响来看，男性角色比重的上升反而





▲这是一幅黑星红白画力炸裂的代表作，作为动画DVD收纳盒的外包装视觉效果极佳

▲『伪恋』与『世界征服』的联动，感觉比古味直志老师画得更有『伪恋』的味道

令作品陷入了尴尬的境地。众所周知岛田文金的世界观里只有百合，没有男女间的感情，在后来的『强袭魔女』里还出现了“为了保持纯洁之身不允许魔女与男性士兵私下接触”的官方设定，男性都成了无足轻重的路人角色，这种纯粹的百合倾向反倒成就了『强袭魔女』系列的高人气。但『天翔乙女』是岛田第一次“触电”的作品，拿不到百分百的话语权也很正常，男性角色的大幅增加就是一个妥协的结果，而且角色的人设还要假手于他人，我想岛田内心一定不会爽快地接受，这样一来黑星红白扮演的角色就不可能不尴尬了。论画风黑星红白与岛田文金除了都喜欢纤细苗条体型的少女以外，并无太多的相似点。论人设上的功力，黑星红白虽然没有明显的弱项，但画男性角色也绝非他的强项，『奇诺之旅』里的西兹勉强可算是一个比较有人气的男性角色，其设定虽然是武艺高超的剑客，外形却显得弱不禁风，因为画师笔下的男性也都是清一色的豆芽菜体型，这并不符合『天翔乙女』方面的审美。结果我们看到的是动画里像冬后指挥官这样外形粗犷的大叔，或者像整备师橘僚平这样的爆炸头轻浮男。观众里会有人喜欢这样的角色吗？似乎连黑星红白本人也不太喜欢自己创作的成果，在他后来发售的集大成画集里压根就没有收录这些角色，女主角们的插画倒是有几张，制作方为了起到宣传目的请他画过几张 DVD 封套，到最后徒然给外界留下了“黑星红白给岛田文金画过同人”的奇怪印象。给『天翔乙女』做人设可以说是一次奇妙的经历，它并没有给黑星红白的履历增光添彩，却教会了画师一个道理，动画业界与游戏，与轻小说业界根本就是一样的，创作者能不能贯彻自己的意志，取决于本人有没有话语权。无论是『奇诺之旅』的人设被动画公司画崩，还是『天翔乙女』里那些完全没有画师个人标签的男性角色，都是画师本人主动权旁落的结果。所以要么不画，要么就像小说插画和游戏人设一样完全把创作的主动权掌握在自己的手中。只是黑星红白没想到扳回一城的机会那么快就送上门来了。

来约稿的是黑星红白的老东家电击文库，这份工作一开始就没有了推辞的理由。可与『天翔乙女』非常不同的是，责编递到黑星红白面前的只是一份粗略的企画案，企画里甚至没有



一个固定的作者，而是以三位制作人和被指定为系列构成的四位企画人的名字里各取一个字，取了一个叫“汤泽友楼”的诡异笔名。制作人是负责找钱找资源的，那么真正实际的创作人就是担任系列构成一职的大河内一楼了，大河内老师在 2006 年因为一部『叛逆的鲁鲁修』而名动业内，由他来操刀的企画那必定是电击文库的重头戏，既然是重头戏的角色原案，人选就只能是身为电击文库笔头画师的他本人，这一点黑星红白心知肚明。其实这个后来被正式命名为『死后文』的企画确定由黑星红白捉刀人设的另一个重要原因是作品的风格与『奇诺之旅』有很多相似之处，甚至可以说大河内在塑造角色时脑中的参照对象就是黑星红白笔下的角色，所以人设也只可能是黑星红白。一部为黑星红白度身定制的动画！对于画师来说恐怕没有比这更理想的工作条件了吧。

电击文库方面踌躇满志，动画制作也交给了实力值得信赖的 J.C.STAFF，监督是著名的佐藤龙雄，人设是后来成为电击系作品御用总作监，经手过『魔禁』、『俺妹』、『刀剑神域』等多部大作的川上哲也，仅从硬件条件而言绝非几年前的『奇诺之旅』可比。不过唯一的问题是企画前期筹备时间太长，实际推进速度却太慢，从 2006 年 10 月『死后文』小说第一卷发售，到 2008 年 1 月动画开播，中间相隔近 15 个月，导致宣传期过于漫长了。其实花一年时间来制作一部单季的 TV 动画在业界是正常周期，只不过一般情况下轻小说改的作品在动手制作前原作已经连载数年，而『死后文』的小说是企画定型以后再找新出道的小说家雨宫谅代笔的，虽然小说连载与动画制作是同步进行的，本质是一个跨平台的原创企画，并不是拿小说原作来改编动画脚本，但因为小说出版在

前，免不了给人以动画是轻小说原作改编的强烈印象。不过不管怎么说，电击文库定下的宗旨就是一切按照设定大纲来，小说和动画脚本的依据都是汤泽友楼的原案，而小说和动画人设的最高纲领则是黑星红白的角色原案，尽管小说的插画师并不是黑星红白本人。这个宗旨的意图是从根本上确保了人设工作的整体协调性和适用性。道理很简单，原先是插画师一门心思根据小说的要求来画插画，没有考虑过未来或许还会动画化的可能性，而一旦动画化，动画版人设和作监就要为角色原案改编难度大小而伤脑筋，改动多少是最容易引起动画公司和出版社双方扯皮的，悲剧也往往因此发生。但如果一开始就告知画师要为一部跨平台作品画人设，那势必就会照顾到未来动画化的需求。不可否认业界存在那么几种画师：画风完全适合动画化、画风完全不适合动画化、中性。完全适合的代表人物是神崎广（织田广之），人家甚至可以自己包圆动画版人设。完全不适合的代表人物是 TONY，根据 TONY 大神作品改编的动画无论全年龄还是工口人设大都惨不忍睹。其他大多数画师都属于中性，改得好不好取决于角色原案的质量以及投入多少经费去作画。『死后文』的角色原案当然是按照电击文库最高水准作品的标准来打造的，这点毋庸置疑，而且也加入了对动画化改编的考量，比如考虑到动画版向来有把幼女的脸型画得更圆以显得可爱的倾向，那画师自己就可以先调整好脸型。这样一来无论是ポコ绘制的小说版插画，还是川上哲也的动画版人设都只需在原案的基础上做适应性的调整即可，无需进行大的改动。不过后来的事实证明希望三个各自为政的画师能以整齐划一的步调作画不啻天方夜谭，制作方忽略了个人癖好所造成的影响，动画版人设较之黑星红白的原案最后还是出现了大幅度的偏差。

还有一点值得注意的是『死后文』可以视为黑星红白转向萝莉风格的一个开端。过往的一些作品固然也有萝莉角色，但时雨泽撰写的轻小说也好，『召唤之夜』系列游戏也好，角色设定还是比较具有普遍性的。而『死后文』只有一个女主角文伽和一个主要女配角千章，一个是银发无表情萝莉，一个是好管闲事的金发贫乳萝莉。黑星红白在这里表露出的强烈倾向就是，无论角色是小学生，初中生，还是高中生，都以最苗条的身材标准来设定，柔弱的身躯加上原本就显幼稚的娃娃脸会让角色看起来比实际年龄更小。这种作画风格其实从『学园奇诺』里就已经开始尝试，在此后的十年里逐渐固化为画师标志性的作风。这以后，年轻设定变得毫无意义，在黑星红白笔下只剩三种女性角色：萝莉、准萝莉和偶尔起到点缀作用的巨乳御姐。

大张旗鼓的『死后文』终于在 2008 年 1 月堂堂播出，却不想很快就遭到了当头棒喝，电视台发来一纸通知“出于对最近社会形势的考虑，不得不对动画部分内容作出修正后再播出。”就这样第 3–8 话都进行了大幅删改，其中第 6 话甚至被叫停而没有播出。这完全是作品本身自作孽的结果，在第一话里清纯系碧池就一刀捅死了暗恋她的耿直 boy，如此过激的内容实在跟当年“小学高年级女生也能愉快阅读的”『奇诺之旅』相去甚远。所谓“社会形势”指的

▲昆虫邮票是『奇诺之旅』的插画中较常使用的背景元素，昆虫样式并不重复，所以画起来也很花精力



是2007年12月发生在佐世保的恶性枪击事件，凶徒携霰弹枪冲进一家体育俱乐部大开杀戒，致使两人死亡，6人受伤，其中包括正在上游泳课的小学女生，行凶的动机似乎是感情纠葛。既然如此，通篇尽是杀人自杀，大曝人性阴暗面，负能量满满的『死后文』不可能不被紧急叫停。放送期间遭遇如此打击，DVD的大暴死也就不可避免了，实在可惜了黑星红白为DVD绘制的一系列封套绘，其中有一张DVD收纳盒的封套绘乃是能与『奇诺之旅』海报绘齐名的杰作，插画的构图极为大胆，海量的白信封如旋风一般将目测有上百种的道具席卷上半空，文伽和千章以半背对着读者视线的姿势坐在其中一张沙发上。画面极富跃动感，对道具的使用达到了不惜工本的程度，甚至将人物也作为道具的一部分来处理，以实现完美的协调感，不愧为大师级手笔。

人们对于一部马马虎虎的动画的印象保持不会超过一年，所以如果没有这些画师笔下精美的插画来偶尔唤起人们的记忆，作品也就不再成其为作品，而仅仅只是搜索引擎里被收录的条目罢了。当然虽然动画放了空炮，画师本人并非没有收获，正面迎接来自新领域的挑战，尝试拓展自己的边界，并且推动了个人风格的进一步成型，事情仍然在向好的方向发展。如若不然，黑星红白的名字后来也不会一而再再而三的出现在好几部原创动画的STAFF表里，给原创企画做角色原案工作的这种高自由度也是让黑星红白日后逐渐把工作重心向动画界倾斜的一个重要原因。为所欲为的快感简直停不下来啊！



时代在进步，故事也将进入尾声。

2000年的第一个十年进入后半段后，“电


▲你可能会误以为『天翔乙女』是黑星红白的人设作品，但其实他只设计了男性角色



击文库帝国”内部的版图发生了明显的变化。2005年支仓冻砂创作的『狼与香辛料』喜获电击小说大赏银奖，这部作品塑造了一个中世纪商人之间尔虞我诈的世界，却塞进了一个兽耳萌娘赫萝作为女主角，奇妙的设定和充实的剧情令小说一炮而红，时雨泽惠一的王者地位已经摇摇欲坠了。2007年时雨泽和『死后文』的监督佐藤龙雄双双晋升为电击小说大赏的评审，翌年在他们的注视下又一位新星冉冉升起，很快“川原砾”这个名字在业界就变得无人不知了。同年镰池和马的代表作『魔法的禁书目录』的外传漫画『某科学的超电磁炮』正式开始连载，这位连小说大赏的末等奖都没有摸到过的“无名小说家”在2004年一出道时就犹如火箭升空一般快速刷新了电击文库所有的销量纪录，他可能是第一个全系列作品全球总销量突破3000万册的史诗级轻小说作家，而川原砾的2700万册也绝对是不遑多让的天文数字。相比之下写了十几年才积累起700万册总销量的时雨泽老师俨然已经是“上十个世代的遗老”，后来居然还拉下老脸去给川原砾的『刀剑神域』写外传，插画师不消说除了黑星红白就不可能有第二人。知道大前辈喜欢舞刀弄枪，川原砾特地选了描写枪战游戏的『GGO』篇让时雨泽续写，由此诞生的作品就被命名为『刀剑神域AGGO』，美少女玩枪的世界才是最美好的世界，时雨泽老师写得不亦乐乎，『学园奇诺』被束之高阁，『一个大陆的物语』系列草草完结，『奇诺之旅』的连载也只保持一年一卷的最低限度敷衍了事即可，就这样乐呵乐呵的给『刀剑神域』系列添砖加瓦。反观作为十几年老搭档的黑星红白已经对轻小说插画产生了一些厌烦之情。同一时期时雨泽还有一部轻小说也在连载中，名字叫『身为男高中生兼当红轻小说作家的我，正被年纪比我小从事声优工作的女同学掐住脖子』，如此脑残的标题一看就是受到同时期走红的『我



的妹妹哪有这么可爱』的影响。黑星红白心里一定暗想：老铁啊老铁，你一个电击文库的大前辈，手头又不缺钱花，何苦晚节不保出来丢人现眼。然而工作就是工作，出于一贯以来的敬业精神，黑星红白几乎是有求必应的，其实除了时雨泽的作品，他也画过很多无名的小说插画，或者完全跟自己波长不合的作品，看来黑星红白也是宁滥勿缺的老好人。

在现象级的新人作家和插画师不断涌现的轻小说业界，黑星红白想要再重获统治级的表现已经不可能了，况且由个别人长期独霸也不利于一家公司一个产业的发展，从轻小说插画工作里淡出对功成名就的黑星红白来说是早晚的事。那么以饭塚武史名义开展的游戏事业前景又如何呢？与轻小说出版的蒸蒸日上相比，家用机游戏的快速衰退行程了鲜明对照。作为饭塚武史招牌作的『召唤之夜』系列在迎来了4代的巅峰时刻后，人气突然出现了断崖式的下跌。游戏开发公司Flight-Plan在大好形势下自我膨胀，投入重金冒险开发了一部叫『龙影符』的新游戏，结果遭遇销量惨败，资金链断裂，终于在2010年宣布破产倒闭。这样的剧情在当时的业界屡见不鲜，早已激不起玩家的同情心了。虽然一部分Flight-Plan的骨干员工自力更生组建了新公司FELISTELLA，并排除万难于2013年在PSP上推出了正统续作『召唤之夜5』，但与前作相隔6年之久，老玩家早已流失殆尽的残酷现实却是无法改变的。黑星红白的不离不弃并不能改变这个系列游戏的命运，事实上就像不成功的『死后文』一样，作品已经被人遗忘，但至少人们可以通过黑星红白美妙绝伦的插画来偶尔缅怀一番。时代进步的标志之一就是靠卖本体赚钱的单机游戏不得不让位给靠课金敛财的社交游戏。黑星红白后来也参加过诸如『扩散性百万亚瑟王』和『一血卍杰』这样的社交游戏的作画，只不过他也是为数众多的人设画师中的一员罢了。

还能让黑星红白留存最后一线雄心壮志的地方竟然是介入时间最晚的动画领域。或许是英雄惜英雄，找上黑星红白的还尽是些业界大牌监督。2011年又一位大名鼎鼎的“佐藤监督”佐藤顺一向他抛来了橄榄枝，作品是一部叫


▲黑星红白在设计文伽的瞳孔时做了一些特别的处理，但在动画版里没有很好的还原出来


▲水底的棒球场，这也是一幅脑洞大开的插画

『ONE OFF』的原创OVA动画，别看动画没什么知名度，其背后的金主却是雄踞世界五百强企业行列的本田技研。本田以世界最大摩托车生产销售商的地位而傲视全球，这样的本田公司突然想投资拍一部以女子高中生为主角的日常萌系动画，并借此推销高中生也能驾驶的轻型摩托车，这不能不说是一个大胆的想法。想法不仅大胆，而且烧钱。监督佐藤顺一，角色原案黑星红白，一众声优都是大腕，4话OVA总时长加在一起有近1小时。本作的四位女主角都是典型黑星红白式的角色，纤细、柔软、娃娃脸，看上去完全没有JK的感觉，比较有趣的倒是金发巨乳的外国女孩辛西娅，黑星红白生平很少塑造巨乳御姐，更何况是英姿飒爽的金发机车骑士，实际画起来倒也一板一眼，日后他还为与宫川武合作的手办企画设计过黑长直的巨乳御姐，也让人赏心悦目，不得不说这位久经沙场的大师的守备区域真的是无死角。不过就算阵容再强大，时代也早已不复只要打打广告观众就会乖乖掏钱买DVD的美好场景了，金主本田当然也知道砸下去的是“纯广告费”，并不指望动画能收回成本。话说回来，做这种没有业绩压力的动画才最开心，创作者基本上都可以按照自己的意愿发挥才能，后来在黑星红白的画集里也收录了好几张『ONE OFF』的

插画，画中处处洋溢着幸福快乐的气氛，想来不愧是佐藤监督的作品，连创作者自己都被治愈了。

『ONE OFF』制作结束两年后，又有一部来头更大的作品找到了黑星红白，这部原创动画有着一个威猛的名字：『世界征服：谋略之星』。这次的监督是名气不在佐藤顺一之下的冈村天斋，系列构成则是TYPE-MOON出身的实力作家星空めてお，星空最早曾在游演体当『蓬莱学园』的GM，同时期的黑星红白还只是个小迷弟。尽管作为正儿八经的TV动画背负着沉重的收视率和碟片销量指标，制作『世界征服』时的欢乐氛围较之『ONE OFF』有过之而不及，主创人员们纷纷脑洞大开，星空めてお大玩变身英雄梗，还大肆抨击东京都政府（动画里的反派势力大BOSS就是东京都知事），而冈村监督也毫不示弱自己写了一话脚本讽刺日本的控烟问题，要知道动画业界里多得是老烟枪，冈村这么官方吐槽下面的STAFF会作何感想。当然最引人瞩目的还是本作的人设，本次独挑主角大梁的星宫凯特是一个身着露出度极高的怪异制服，口口声声高喊着“世界征服”的银发幼女。身为地下抵抗组织的首领，凯特身边还聚集着一群各怀绝技的怪人，其中跟凯特一样吸引眼球的是金发眼镜娘广岛腔贫乳疯狂科学家乌姆教授，CV是大家喜闻乐见的花泽香菜，着实抢走了幼女主角不少风头。相比之下站在反派一边的另一位女主角莲花就略显平庸了，明明有着可爱的黑色双马尾加丸子头，是个举手投足乙女味十足的可爱角色，让人很容易联想起『梅格与塞隆』里的女主角梅格，无奈战斗力在正义感十足的幼女面前还是差了一个档次。本作里正反两派里富有魅力的角色还有很多，一般容易被忽略的男性角色也都个性十足，男主角明日汰的戏份也足够多，这在黑星红白参与创作的动画作品里尚属首次。作为一部群像剧，『世界征服』也是黑星红白一次性创作角色最多的一部动画，角色类型丰富，工作中所涉猎到的细节也十分广泛，从幼女的布偶，到巨汉身着的防爆军服，甚至还有女子力很高的机器人（其实内部藏着个金发少女），一力掌控如此庞大的角色阵容，付出的辛劳可想而知，但收获的成就感也必然成正比。极为出彩的人设让动画的前期宣传顺风顺水，为这部高风险的原创动画赚到了第一波眼球，播出选在了竞争不太激烈的2014年1月档，3个月后以12话的篇幅完结，同年10月还追加了一话OVA。原本因为大肆嘲讽东京都知事而担心是否会遭到电视台的抗议，最后倒也波澜不惊得播完了。中二到让人哭笑不得的幼女征服世界荒诞剧还意外的掀起了一股“征服热潮”。不，或许并不意外，制作方当时为了达到宣传效果联络了不下40家合作网站来参加“世界征服联动企画”，这些网站纷纷被打上“征服”的印记，其中既有合作伙伴虎之穴、亚马逊、一讯社、唱片公司TOWER RECORDS等公司官网，也有黑星红白、坂本真绫等制作STAFF的个人网站，还有像川原砾、abec、黑田bb、悠木碧这样看热闹的“亲友团”也被牵扯进来，自愿加入恶之组织“星”战斗员的行列中，一时间网络上热闹非凡，到处可以看到醒目的“征服”印记，唯恐天下不乱的网友们热情高涨，大力声援幼女凯特的正义事业。如果以“有没有人气”来衡量『世界征服』这部动画，答案显然是肯定的，只不过动画的碟片还是一如既往的卖不动，平均2000本出头的成绩远远达不到收回成本的红线，换言之结局还是暴死。说是气质也好，



▲亚丝娜这种人妻属性很强的角色是黑星红白最不擅长设计的类型之一



▲代表正义的果然还是幼女





▲『ONE OFF』作为企业宣传片知名度不高，但作品本身的质量上乘，人设水准也超出了一部 OVA 的标准

宿命也罢，黑星红白参与制作的动画没有一部是大热之作，最惨的如『死后文』平均每卷连1000 本都卖不过，只有同一季播出的『狼与香辛料』的十分之一。但这并不能说明什么，既不意味着黑星红白实力不如像文仓十这样的同行，也不代表作品本身的品质有十倍的差距，硬要说哪里不对，就只能归咎于运气不好，成名虽早却没有找到切入动画业界的最佳时机，没有享受到业界爆发所带来的丰厚红利。事实上后来像『死后文』、『世界征服』这样顶着某种光环而诞生的原创企画还会继续出现，像是去年年底公映的剧场版动画『Popin Q』，打的旗号还是“东映动画 60 周年纪念作品”，也逃不过恶评如潮，票房惨淡的命运。尽管屡战屡败，黑星红白还是受邀参加了眼下正在热播的又一个全新 TV 动画企画『Princess Principal』的制作，与主创大河内一楼是自『死后文』以来时隔 9 年的再度合作，动画由 3Hz 和 Actas 这两家默默无闻的公司联合制作，不过题材倒是相当有趣，乍一看是有点像『艾莉森』的大国之间军事对抗的世界观背景，实际上描写的却是间谍少女之间斗智斗勇的谍战剧！刚刚用一部『甲铁城的卡巴内瑞』召了一波黑，又拿了一圈奖的大大大大河内这次又会有怎样的惊人表演呢？让我们且看到最后。其实无论动画最终播成什么结果，我们都已经从黑星红白笔下看到了新的可能性，这是一部既有心理战，又有动作戏，白天扮演贵族女生，晚上化身干练女谍的有趣作品，而且还有复古蒸汽朋克的世界观设定，需要画师在角色表情、着装、道具等方面做出更复杂多变的设计。对文笔极度自信的大河内向来不喜欢靠角色卖萌来赚好感，所以『Princess Principal』的“严肃性”也完全不同于黑星红白参与制作的其他动画，甚至要高于因为内容过激而遭禁的『死后文』，毕竟文伽的角色是信使，而『Princess Principal』里的女主角们都是真刀真枪，以命相搏的间谍。所以不管『Princess Principal』最终结局如何，黑星红白已经再次拓展了自己的边界，画师仍在成长，一刻也不曾停歇。

尾声

黑星红白今年 43 岁，对于追求事业的男人而言尚处于黄金年龄段，纵览画师现在的事业格局，轻小说插画和游戏人设工作都不可避免的走上了下坡路，能够保持不错的曝光率和话题性的反而是周期相当不稳定的动画角色原案的工作，或许随着年龄的增长，黑星红白更喜欢躲到幕后多做一些不用直接面对读者观众的工作，毕竟动画角色原案还要经过人设画师之手改编后才呈现给观众。角色原案工作的自由度也是习惯了闲云野鹤生活的黑星红白所向往的，这位电击文库旗帜性的插画师在远离东京的福冈工作生活了 20 多年，与尘嚣保持距离使画师的身心不至于受到磨损。江山代有才人出，再好的画师也有退居二线的时候，何况黑星红白仍然是这个时代最优秀的画师之一，他崛起于轻小说插画这一职业的黎明期，也用自己的职业生涯诠释了一个插画师的发展轨迹。他的全能尤其值得年轻画师们学习，粉丝们看到的是这位全世界萝莉控之友笔下看板式的角色，而制作方往往更看重他不挑工作，且没有明显的弱项。这么说来，这个世界上不喜欢黑星红白作品的人大概不存在吧。你觉得呢？▲




旧的回忆
新的开始
■文/夏目
■美编/三白
——记『铃奈庵』的完结与『天空璋』的发售
FASHIHONE SUZUNAAN

天下没有不散的筵席，从8月份开始，每个月的26号就变得不再那么特别。虽然在剧情走向上早就能够看出一些端倪，但是『铃奈庵』突然宣布完结还是让东方的爱好者们纷纷发出哀鸣，但是好在这一段时间神主接连不断的带来惊喜，让这一分悲伤可以疏解几分。只是以后更多的小姐姐们无法靠春河老师的画工展露自己帅气的一面还是让人感觉十分遗憾。虽然不知道这次的告别是会像『三月精』一样只是一个暂时的结束，还是想『儚月抄』那样彻底完结撒花，但是相信神主一定会有更好的方式来为我们这个复杂又美好的世界。而大新闻『东方文果真报』的出版和C92上东方系列第16部弹幕游戏『东方天空璋』的发售则是预示着东方下一个新的篇章的开始，未来究竟在何方，也许今年就是提前做出判断的最好时机





神主真不愧是一个从一而终的人，即使是到最后一话，『铃奈庵』也完美的贯彻了以往“雷声大雨点小”的原则。在连载的五年间，那些声势浩大的危机常常会以一种十分轻松的方式被解决，反而是那些不经意间被透露出来的只言片语会让人对幻想乡美丽背后的黑暗感到细思极恐。幻想乡不是理想乡，这是很早就被人所熟知的事实，但是如何把这一点平衡的





表现出来，却并不是一件容易的事情。毕竟从总体上来说，神主并不希望在剧情中加入那种迫在眉睫的危机感，而是靠悠然的氛围来增加作品的回味。不过春河萌帅气的画风让出场的人物都有了一种飒爽的气质，无形中也加快了作品的节奏，抵消了剧情上略带的拖沓之感。

『铃奈庵』于2012年开始连载，正处于『神灵庙』与『心绮楼』发售之间。在那个时间点，『求闻口授』也已经正式出版。在人类村落中秘密举行的宗教首领会谈，自然而然就将读者的关注点视引向了这个幻想乡的核心之地。无论是对神明的信仰还是妖怪的力量，在东方的世界观下，都是来自于人幻想的力量，也因此人类村落也算的上是幻想乡的核心区域。就像『香霖堂』一样，『铃奈庵』也带来的新的观察视角，从小铃这样对于幻想乡的真相一无所知的人的角度出发，更能让读者产生一种探索真相的实感。对于东方的爱好者来说，这也是难得的能一览幻想乡风物的机会，毕竟在那样世界中，人类社会会与我们在现实中的生活有怎样的异同也是一个十分有吸引力的话题。

因为在连载开始的时候，东方故事的叙事框架基本上已经固定下来了，所以在连载的前期，也就是大致在14话之前，故事还是十分零散的。风格也比较偏向于日常向，用于丰富在正作中出场的人物的形象。从具体的内容上看，也是在大致描绘铃奈庵所处的环境。而从第14话开始，故事才与『茨歌仙』以及正作游戏所塑造的剧情真正的有一些联动的感觉。所有单元剧所围绕的核心在此之后也被逐渐揭示出来，也就是在幻想乡中人与妖的关系的构建与其中所表现出的社会性。这种构建大



致是通过这样几个方面进行展现：猯藏退治吃霸王餐的蟒蛇妖怪与魔理沙消灭企图模仿瓜田李下的沓颊所表现出的幻想乡的规则对于妖怪的约束；灵梦消灭易者与盐店老板，乃至最后面对小铃时所一直坚持的的人类不能变成妖怪的原则；围绕着人间之里，妖怪们或明或暗的争斗；现代性的大众社会思想在幻想乡中的渗透等等。妖怪们需要人类能保持恐惧，又不能让他们面临真正毁灭的危险。他们还需要通过展示存在感、增加信仰来增加自己的力量。其实从一直以来的东方故事来看，妖怪并非完全依赖人类来维持自己的存在，对于要记载着妖怪们的历史的阿求的书在人类之间也并不受欢迎，甚至有些妖怪刻意保持着自己不为人知的身份。而作为大自然的生命力的具现的妖精们更是和人类没有太多的关联。所以神主为什么还要如此大费周章的去设计一套如此复杂的关系呢？我想，在神主的眼中，妖怪或者神明并非因为自身的能力就成为了比人类更高一等的存在，相反，如果使用历史的眼光去看待的话，妖怪们只是片面化的人类。她们只是将人类特性中的某一个层面无限的发展，但是却无法扩展自身的属性，只能以自己所呈现的样子或者说设定，被信仰的样子维持着存在。而人类才是真正原初的存在，人类所拥有的充满着无限可能性的未来才是妖怪的贤者们真正渴望的力量。也许是出于这样的考虑，神主才小心的回避着“预见未来”这种设定。无论是咲夜的时间操作，亦或是灵梦的极端幸运，都只是基于现在的自己，没人能够限制住未来，也就没有人能控制人类蕴含的可能性。所以幻想乡中的人类对于妖怪们来说，除了保护之外，更重要的事情就是观察。或许就像『鸟船遗迹』中所显露的那样，幻想乡也只是贤者们的试验场，所以人类和妖怪才不能彼此干涉，只有特定的被选中的人，才能充当调节平衡的作用。在最后的故事中，小铃也成为了围绕在灵梦周围被选定的人之中，这个充满好奇心、总是“作死”的少女也终于知晓了自己渴望的“真相”，但是紫那遮遮掩掩的态度总让人觉得，小铃的危险或许从现在才开始。

在『铃奈庵』的故事中，除了一贯的主角灵梦和魔理沙以及成为主视角的小铃之外，文文、猯藏和阿求可以称得上是最深入刻画的角色了。如果说文文与阿求都是幻想乡的传统居







短暂的命运所做的抗争又有增氧的结果，这些在『铃奈庵』最后的剧情中都没有给出明确的回答，也许这些在作为东方第三篇章的结束的『凭依华』中会有再次的说明，也许这会成为神主创作的新的作品的灵感来源，但是现在我们只能抱着些许遗憾，自己来为他们需找答案。

其实从最后四个上下篇的标题中可以看出来，神主对于故事的结尾是本来是有自己的规划的。可是最后的剧情总还是有点不尽人意，故事中还有太多的伏笔没有回收，太多的谜团没有被揭开。所以最后一话总是给人一种“因为要被腰斩了，所以就完美的大结局一下吧”的感觉。其实神主在早先就已经说过，自己对于『铃奈庵』是有着长期连载的打算的，但是如果担任画师的春河萌想要结束的话，自己也会随时配合。这次『铃奈庵』略带仓促的结束连载，很有可能就是春河萌自己提出的要求。东方官方画师中，春河萌可谓是最神秘的一个了。不仅在社交网络上几乎找不到相关的信息，在历次同人展会上也从来都没有她的身影，仅仅在二轩目的广播中短暂的出现过。在连载『铃奈庵』、为『深秘录』和『凭依华』绘制人物、场景等素材的同时，她的另一部作品『异





民，对于幻想乡的深秘有着自己的见解与追求的话，猫藏的视角就显得相当的有趣。作为外来者，猫藏对于幻想乡环境与规则的熟悉可谓是相当的快，而从她退治蟒蛇妖怪的情节来看，她对于幻想乡中的秩序不仅认同，而且还主动参与其中。从最后的结果看来，她这样做的主要目的，还是为了能顺利的接近小玲，并且在不过分引起其他妖怪注意的前提下，获得力量强大的妖魔书。在故事的结尾，因为灵梦



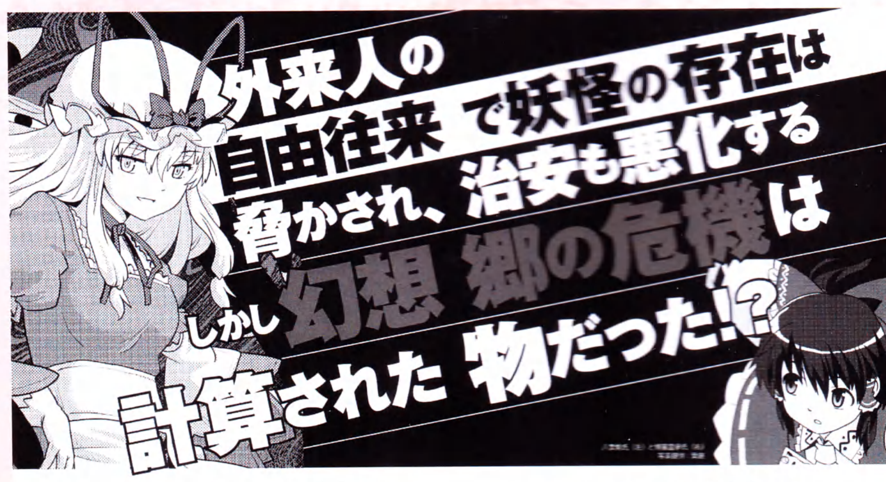
的误算，或者也许是紫的暗中帮助，猫藏最终获得了封印着危险妖怪的『百鬼夜行绘卷』。但如果仅仅是这样的话，就会显得猫藏的格局十分狭窄，仅仅关注于自身的利益，和整个东方故事越来越广阔的叙事思落有些格格不入。而且在最后一话的宴会中，其他的妖怪也已经知晓了猫藏手中的绘卷，她们真的会对此坐视不理吗，在一点在已经出现的故事中也没有被交代出来。阿求的推理小说对普通村民印象中的妖怪形象究竟产生了怎样的影响，她与自己



议 girl』也在连载中。尽管都是月更，但同时将两部作品的绘制也许还是一个沉重的负担。再加上据传说春河萌本人并不是一个东方爱好者，所以放弃这边的工作也是情有可原。未来『铃奈庵』是否会再开连载，亦或是有别的作品加以替代，我们现在都无法轻易断言。只能希望神主不要忘记自己曾经留下的谜题，在合适的时候用特别的方式将他们一一回应。



即使是在东方目前的全部出版物中，无论从形式还是内容上，『文果真报』也算的上是别具一格了。与已经出版的两本设定集相比较，『文果真报』纯粹增加新信息的并不算多，虽然每篇文章有一个中心人物，但是却依然不是以提供资讯为目的去进行描写的。不过比起『文花帖』这样的作品来说，『文果真报』又有着更多的思想性和更加丰富的视角。所以这次的作品无论是对于创作它的作者还是尝试对其进行解读的读者，都是一个不小的挑战。但是相应的，其中透露出了很多神主创作上思路上的改变，这对于从整体上把握东方的剧情走向还是非常有帮助的。


外来人の自由往来で妖怪の存在は脅かされ、治安も悪化する しかし幻想郷の危機は計算された物だった!?

境界を司る妖怪は沈黙

幻想郷は外の世界と隔絶することによって、豊かな社会を築いていることは周知の事実だ。外の世界との自由な往来は、それを崩壊させることに繋がるであろう。そもそも幻想郷は何故外の世界と隔絶したのだろうか。今回はそこから掘り下げて、現在の危機、そして起こりうる恐ろしい未来について考察する。

文明開化と呼ばれた時代、夜は明るく照らされ、人間から闇の恐怖を奪っていった。妖怪の活動源は人間の恐怖である。つまり妖怪の力が失われていくことを怖れた者達が、自ら存在理由を変革させて作ったのが幻想郷である。その変革させた新しい存在理由とは、外の人間に忘れられること、なのだ。今や人間に怖れられる妖怪というのはポーズに過ぎず、外の世界で忘れられていけばいくほど、妖怪達は存在を誇示出来て、強さにも繋がっていくという、非常に画期的なシステムである。

つまり外の世界との自由な交流は、現在の妖怪達の存在否定、ひいては幻想郷その物の崩壊危機なのは、その成り立ちからして明確である。この様な危機事態が明白になっているのにもかかわ

018 019

早在发售之前，『铃奈庵』与『香霖堂』就都对这本文文颇为自满的创作物有过铺垫。『文果真报』整体分为两个部分，最主要的部分就是文文创作的幻想乡第一本的周刊志『文文春新报』，而第二部分则是对于其中的一些不实报道加以修正，并且从文文的角度上解释了整本书的创作思路。所谓周刊志，也是从日本兴起的一种杂志形式。因为每周出版一期而得名。依据内容的不同，周刊志也有很多细分种类比如经济周刊志、写真周刊志等，但是一般意义上所指的周刊志还是说的是综合周刊志。这种杂志的一大特点就是包罗万象，无论是文化、体育、甚至是生活都可以写入其中。不过，周刊志作品中标题党、诱导性言论、假新闻等等现象层出不穷，可信度不高。这是因为周刊志的作者大多是由非杂志社人员创作的，杂志社只负责审核和编校的工作。由于出版周期短、节奏快所以对于内容的真伪，杂志社很难去一一调查清楚，所以原则上，文章的真实性是需要由作者自负的。而且，为了尽快吸引眼球，在激烈的竞争中脱颖而出，作者们倾向于使用更有刺激性的词语，并且增加故事的娱乐属性。久而久之，在一般民众的观念中，周刊志也就变成了“胡说八道”的代名词。从形式上看，周刊志也比报纸更加自由，既可以是新闻性的叙述，也可以是访谈报道与深度评论。如果说报纸是为了及时将消息尽可能准确的传递，那周刊志这就是带有鲜明私人立场的


最近、香霖堂の一角で始まった遊戯が人気だ。その名も「汝は人間なりや?」。主催者は人間ではなく「狼女」の今泉影狼氏だ。この遊びは香霖堂の店主が外来人から聞きかじった内容を幻想郷流にアレンジを施したもので、まさに最新の遊戯と言えるだろう。

そして、この遊戯は新しさよりも内容の皮肉さで評判を呼んでいる。ルールはこうだ。複数人で集まった者の中から、あらかじめ妖怪に化けた「人間」役を決め、会話していくうちに誰がその「人間」なのかをあぶり出していくのだ。人間だと疑惑が持たれた者から順にみんなで食べていくという、爽快感あふれるプレイ内容となっている。

「暇な時に話し相手が欲しかったから香霖堂さんに相談してみたの。そしたらこの遊びを教えてくれて」

実際にプレイしてみた者の感想では「すぐ食べられちゃって、ゲームになかなか参加できない」「食料の気持ちがちょっと分かった」「お腹がすいてきちゃった」となかなか好評だ。

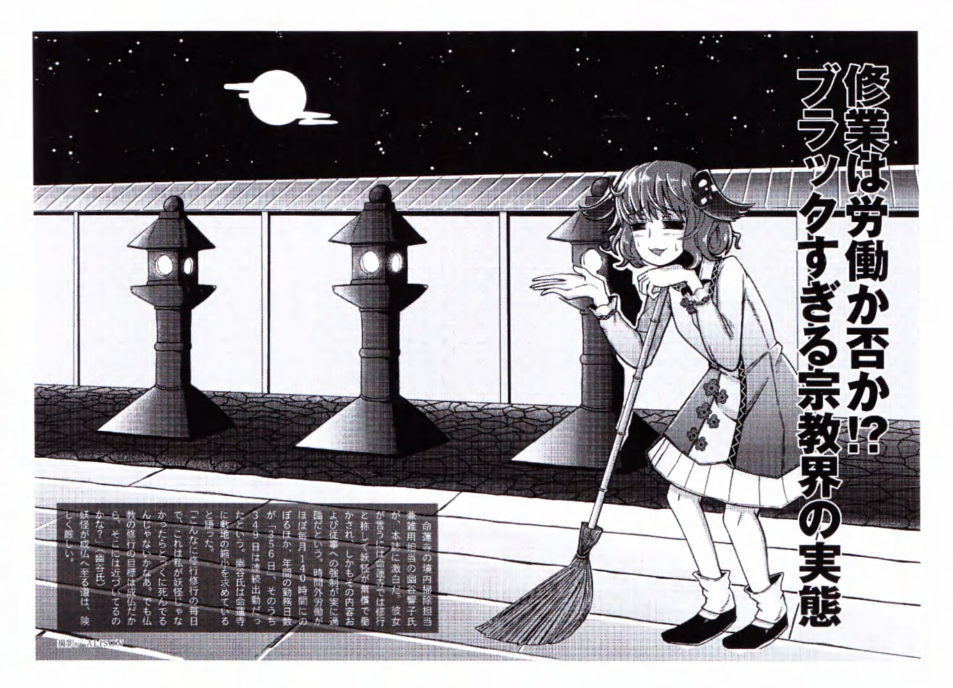
撮影／水中花火

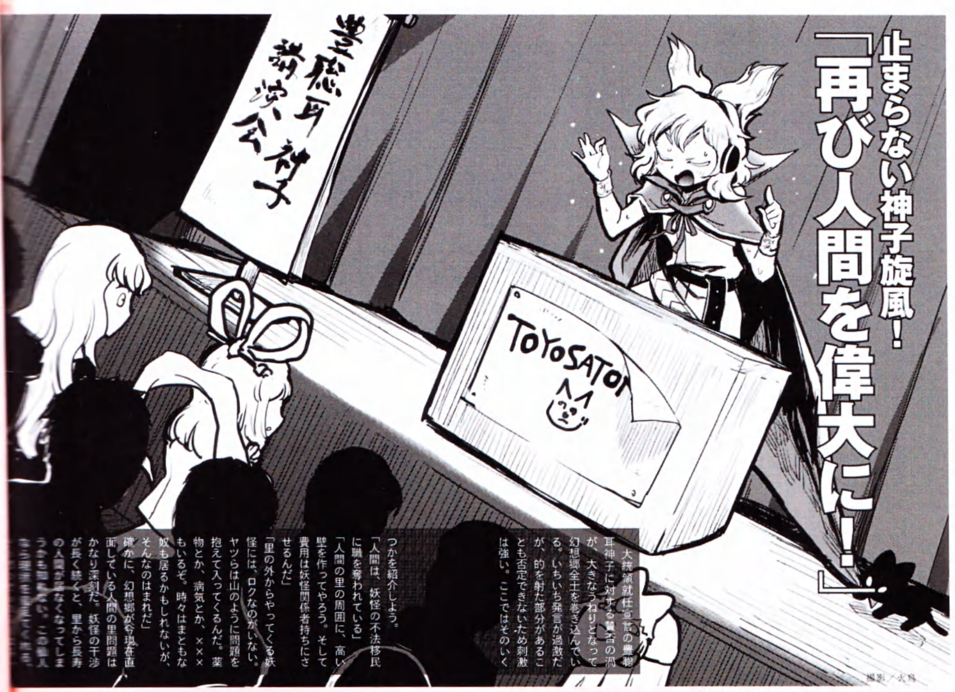


个人化叙述。如果程度把握不好甚至会演变成攻击性言论。上世纪末是周刊志发展的一个高峰期，后来随着市场空间的压缩以及互联网的普及，周刊志逐渐没落了下来。所以在『香霖堂』中，堇子才说这是一种过时的新闻形式。从某种角度上来说，这也算是进入了幻想。

以上说到的这些周刊志的特点，都被神主还原在作品中。『文文春新报』中有既有针妙丸挑战激流、月兔在人里贩卖团子的文体娱乐内容，也有对于幻想乡外来人员带来的问题的系列报道以及对堇子和赫卡提亚的访谈这样的严肃话题，甚至还有阿求的侦探小说，就连封带的福利都被还原，可谓应有尽有。而其中的一些报道，比如铃仙的加了白糖的团子、河童们的水素水等等，则是槽点满满，让人不禁联想在我们的生活中也层出不穷的夸大其词、煞有介事的报道。

除了在形式上，神主在创作内容上上有意的借鉴了现实世界的许多要素。标题中的“alternative fact”便是特朗普助手为了辩解团队成员的夸张言论而创造的短语。而报道中神子的慷慨激昂的演讲身姿以及标题的内容，也让人不禁想起特朗普在竞选时的形象。『春新报』中大篇幅报道的“移民问题”更是现实世





她们都是从自己的角度去思考问题，幻想乡本身的存在与状态对于她们来说并不是一件无关紧要的事情。而在这个时候，以紫为代表的原本应该成为幻想乡守护者的贤者们，却没有采取什么积极地行动，反而看起来有一种放任不管的嫌疑。在这之中是不是有自己的私心，目前也很难知道。所以文文提出的，紫建立“博丽神社宴会联合”只和自己所选定的少女乘坐“诺亚方舟”重新建立幻想乡的猜想也不是没有可能。无独有偶，在阿求的小说中，诈死的巫女最终要碾压一切秘密结社，也和文文的猜

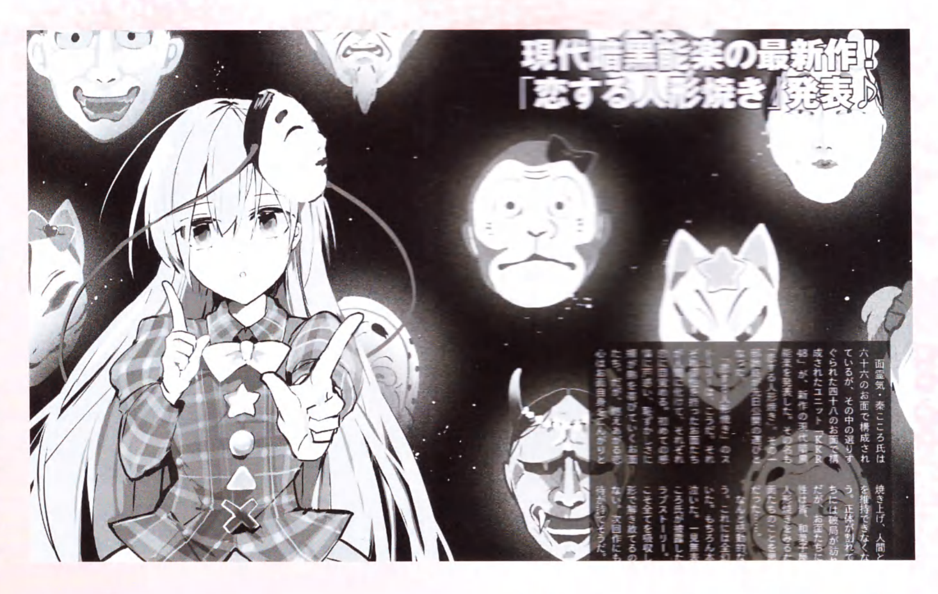


界中重要的政治议题与许多矛盾的起源。这就让人在欢笑之余，很难再将神主所希望表达的内容压缩在『东方』这个幻想故事之内。而且对于这些问题的思考也不是仅仅停留在对于现实的批判和对美好世界的畅想，更多的则是一种多方面的探讨，凸显出问题的复杂性。

文章的标题之所以叫『文果真报』是因为只有掺杂假消息的『春新报』和后面辟谣的部分合起来才算是完整。虽然根据文文自己写的后记来看，『春新报』最终并没有发售，但是可能为了怕被人接触到的部分再产生不利的影响，所以才借助姬海棠的报纸对其中的部分报道加以更正。文文在最后辩解说，之所以出现了这种事实上的偏差，都是因为受到了探女那逆转事实的能力的影响。而自己之所以决定停止发行也是处于这样的考虑。这样的话究竟有多少真实的成分，我们现在也已经无从而知。但是对于阅读者的我们来说，这样能体现鲜明立场、履带偏见的报道与评论反而让我们更容易把握创作者的创作意图。可以看的出，无论是从天狗社会内部的探讨也好，对于月之民和永远亭的关系警惕也好，还是对于赫卡提亚以及堇子这样的外来者的深切好奇也好，实质上都是在关心幻想乡原有的秩序会受到怎样的冲击这样的问题。进一步的说，也就是幻想乡力量的平衡。就像现实中的移民问题一样，多样的移民带来的不仅仅是多元的文化，更有对于原有秩序的冲击。虽然看起来目前发生的异变都像是玩闹一样的，但是在注重精神力、时间又比外界悠长许多的幻想乡中，这种影响产生的作用还是不能小觑的。更何况在这之中，既有敌视地上人的月之民，也有深不可测的神明。

想不谋而合。可见，这种猜想在幻想乡中也是有一定的共识的。不过这个猜想有一个比较大的缺陷，那就是她们都将紫预设成了实际的统治者以及背后的黑幕。虽然之前的故事中有很多地方都在说明，幻想乡的贤者并不只是一个人，但是无论是明还是暗，都只有紫最有贤者的样子。华扇在故事中表明了自己同是贤者的身份，但是除了对灵梦在无意间施加影响力以外，并没有过多的表现。从这个角度看来，紫的地位确实相当特殊的。但是如果真的有其他的实力派的贤者登场了，就像这次的新作『东方天空璋』六面摩多罗隐歧那，紫的这种特殊性就会大打折扣，由紫来挑选新的幻想乡的继任者就会显得十分突兀，文文和阿求的假设会从根基上被动摇。但是，这也是在信息不足的情况下比较可能的一种预测。尽管事情可能不会像他她们原本预料的一样发展，但是各种势力所引起的变化还是必然会发生的。

就像『口授』和『史纪』一样，『文果真报』也相当于是一个篇章的总结。尽管在『凭依华』







虽然从标题和体验版的对话中相当多的信息被透露出来，不过这些信息要么太过于零散，比如前三面 boss 之间的关联，要么太过冷僻比如标题中的“璋”与“星”如何对应，所以对于故事主题以及之后进展的猜测一直没有比较大的进展。直到正式的封面被放出之后，考据工作才有了突破性的进展。

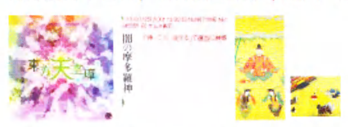
不知道是不是为了报上次『绀珠传』的一箭之仇，这次在正式封面放出之后极短的时间里便有人根据剪影查找到了一个极为相似的原型：摩多罗神与侍奉祂的两位童子。这也为剧情的猜测与解读提供了一个比较靠谱的方向。

从这个方向出发，再结合四季与妖精所象征的生命力，考据的方向也集中在“生命力”这一关键点上。而摩多罗神本身的星神属性也解释标题中的“hidden star”是怎样的所指。不过，鉴于以往的经验，大部分的意见还是认为这位尚未出场的异变主导者可能并不是幻想乡中本身的存在。而等到 8 月 11 日 C92『天空璋』正式发售之后，最终的谜底也被揭晓。本作的异变黑幕，摩多罗隐歧那，确实如之前猜测是以摩多罗神为原型创作而出。但是承载在这一角色身上的意义却绝非那么简单。不同于以往的 boss 将自身的根据自己的名字与原型特点集中在一个方面上，这次对她的描述为：“表面上有着地母神、能乐之神、星宿之神、

还没有具体情报的现在做出总结并不是完全准确，但是综合几部作品还是能体会出来，宗教战争之后的这个篇章始终是围绕着“社会性与当代性”的主题进行叙述的。无论是都市传说也好，不断出现的异世界也好，都是在从现在性的视角重新演绎幻想。神主从来都不是一个单纯喜欢复古的人，活在现在的传统，或者说传统所焕发的新的生命才是他最关心的。不管是传统传说，还是外界流传的都市传说，本质上都不是幻想世界本身的产物，如何能从其自身诞生出一种新的有生命力的事物，也许就是这一章节乃至今后故事所围绕的重点吧。

THBWiki

时代变了，咕哥儿！这次的天空璋，虽然仍赶不上神灵庙被人从标题就猜到圣德的高速解谜，也可能要创下角色剪影一小时被攻破记录。日本有人随便搜索“神 两人 陪同”，就得到了一个名字：随侍分别持华箸竹、茗荷的二童子，三人一起象征佛教贪、瞋、痴三毒的摩多罗神。



7月25日00:56 来自 微博 weibo.com

养蚕之神、障碍之神、被差别民之神等等身份。真实的身份没有人知晓。是正体不可见、不可闻、不可语的，究极的秘神。”不仅有表里的分别，而且还有着众多不同的侧面。在『香霖堂』中有过描述，当人们对于神明的信仰发生改变时，名字也就会发生变化，而神明所具有的神格也会有相应的改变。身具如此众多的身份，摩多罗一定也接受着来自不同方面的人的信仰，也许名字对于这个“秘神”来说，也只是一个代号，被信仰时的正名并没有被透露。所以有人就认为前五面都只是她神格的一个侧面，这次的作品完全就是为她的登场而服务的。

这种说法并不是没有根据，因为根据灵梦线的台词，前三面乃至四五两面出现的角色都是有共同点的，也就是她们在平时都属于幻想乡的“边缘角色”，不为人注意，认知被人排挤。而且在高丽野阿吽以及矢田寺成美的身上也能明显的感觉出来异域风情的元素，甚至于摩多罗神本身就是从还海外传入，而被渡来人的秦氏一族所供奉。再结合之前在『文果真报』中有过大篇幅探讨的“移民问题”，不难看出神主这次把眼界又提高了一个层次，从单纯的日本的传统文化上升到整个文化圈的交流与融合上。虽然这次剧情的故事十分单纯，但是其所提供的背景信息以及接下来可能会有的展开





还是令人非常期待。

这次新作另外一个重要的信息就是隐岐那的幻想乡贤者的身份，而且她更进一步还是幻想乡的而建立者之一。加之其能在任何事物背后打开门扉的能力和可以借助门去到任何地方的描述，让人忍不住将其与紫对比一番。在目前的故事中，神主有意保持着紫的神秘感，但是却对于这个“秘神”的描述却惊人的坦率。在灵梦线中，她明确的表示自己和紫的关系也十分接近。不知道是不是偶然，在紫登场的『妖妖梦』同样是以季节异变作为开端的。两位贤者究竟有着怎样的往事；同为贤者的华扇为什么没有在发现竹笋大量生长的时候注意到隐岐那的再次出现；隐岐那刻意对灵梦强调自己神明的身份是不是进一步佐证了紫神明的身份等等，这些谜团都有待后续的剧情进一步的解释。以此为开端的故事所包含的可能性着实令人期待。

除去与故事主线相关的设定问题，隐岐那此次的“招聘”也让她对魔理沙产生了深刻的印象。虽然魔理沙拒绝了她让魔理沙做自己座下童子的希望，但是隐岐那本身并没有放弃。就像紫与灵梦之间所形成那种特殊关系一样，魔理沙在追求魔力的道路上会不会追随隐岐那越走越远也是一个十分有趣的话题。毕竟魔理沙与灵梦有着不同的追求，而作为努力家的魔理沙最应该去表现的就是她的成长。所以最后她与隐岐那会不会成为“结界组”那样，新的“魔法组”，她与灵梦之间的关系会不会也受此影响，都需要神主为我们一一解读。

但从这部作品来看，东方第四篇章的故事似乎又回到“宗教信仰”的道路上去。但是，正如刚才所说，神主并不是一个崇尚复古的人。所以隐岐那在此时的出现，更多还是体现出以汇总对于幻想乡内部构成的一种探讨，算是延伸了第三篇章的“社会性”的主题。如果说一直隐藏在幕后的隐岐那象征着背后的根源之力，那紫暗中操纵者的局势即使一种变革之力。这两种力量的碰撞，就会激发更多关于文化融合与协调的思考，所以就让我们等待神主为我们带来的下一次惊喜吧。▲





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：SLm_萤萝莓
出处：https://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=60194393

赤城食谱

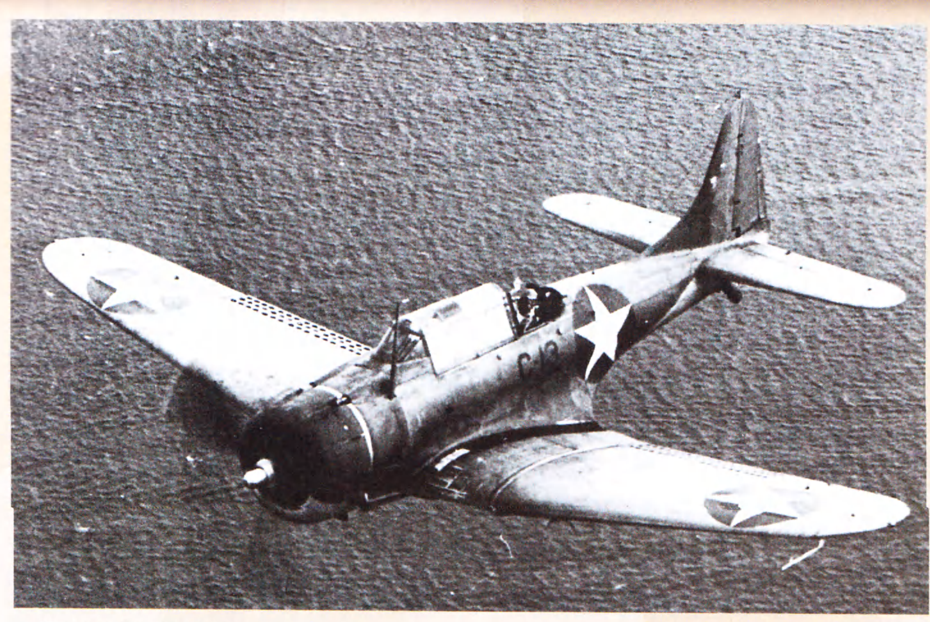
■文/Zero601
■责编/稗田　■美编/三白

『舰队收藏』舰载机篇V

守望大洋的星条之翼

——太平洋战争中的美国舰载鱼雷攻击机和俯冲轰炸机

在日本提督们日以继夜地命令工厂妖精们研制舰攻和舰爆、并且积极地训练飞行妖精的同时，大洋彼岸的美国提督们也没有闲着。拥有着雄厚工业实力的美国，截至 1934 年已经先后建成了“萨拉托加”和“列克星敦”、“突击者”三艘大型舰队航母。与此同时，美国提督们的大建计划表中还有 CV-5“约克城”号，CV-6“企业”号,CV-7“胡蜂”号和 CV-8“大黄蜂”号。在推进航母大建计划的同时，自然也要开发新式舰载机，这样在大建完成之际，美国提督们将能迅速在这些新锐航母上运用装备新式舰载机的航空兵部队，从而形成一支全新而富有威慑力的海上攻击力量。由道格拉斯公司研制的两款舰载机：SBD 俯冲轰炸机和 TBD 鱼雷攻击机在激烈的竞标中胜出，于 1936 年正式进入美国海军服役，并和 F4F“野猫”舰载战斗机一起在接下来的大战初期成为了美国航母最为依赖的攻击和防御力量，与日本海军的机动部队在广袤的太平洋上展开了殊死搏杀。



▲ SBD“无畏”俯冲轰炸机



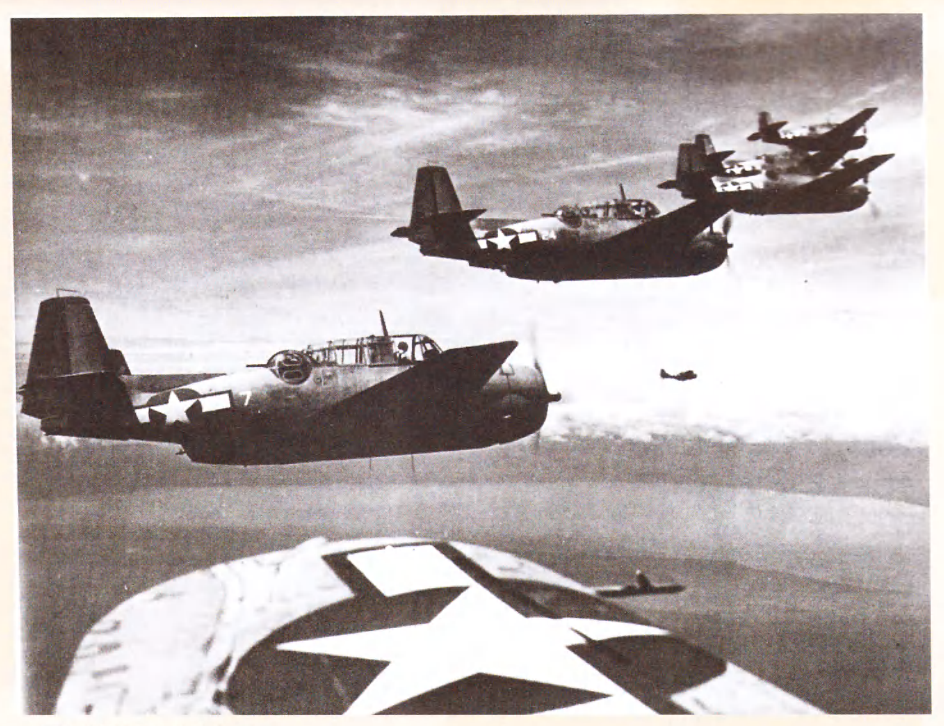
▲ SB2C-3“地狱复仇者”俯冲轰炸机

在 1934 年美国海军发出新一代舰载机招标计划后，立刻吸引了大量航空制造商参加设计。当时的不少航空专家认为，传统的双翼飞机虽然速度难以提高，但是由于低速性能较好，起降滑跑距离短，因而是舰载机的最佳选择，唯独在当时的美国航空界有着“天才”之名的约翰·诺斯罗普独具慧眼，选择了当时航空界堪称新锐的下单翼布局和全金属半硬壳结构作为自己投标方案的基本设计。诺斯罗普认为，航空母舰对飞机起降性能的要求并没有想象中那么苛刻，经过特殊的设计，速度较快的单翼飞机也能够扮演舰载飞机的角色。在他和他的设计团队的努力下，最终的成果，便是被称为“无畏”式的 SBD 舰载俯冲轰炸机，其中 SB 为侦察轰炸机（Scout Bomber）之意，而 D 为生产商道格拉斯（Douglas）的首字母。SBD 采用了先进的金属蒙皮技术和可收放式的起落架，这有效地提升了飞行速度（最高速度达到 410 公里/小时）；穿孔式空气刹车襟翼配合较大面积的机翼能有效增加俯冲轰炸时的飞行稳定性，提升轰炸精度。但 SBD 真正的看家宝贝，还是它机身下挂着的 1000 磅（454 公斤）重磅航空炸弹。综合来看，SBD 可以说是大战之前各国舰载俯冲轰炸机中性能最为优越的一型了。在战争中还进行了增加航程和装甲防护的改进，最终的改进型 SBD-5 拥有了 2400 公里的航程。在那场决定战争转折点的关键海战中，这群无畏勇士们将把复仇的火炬在敌人的航母甲板上点燃。

作为 SBD 的继承者，SB2C“地狱俯冲者”是美国海军装备的最后一种舰载俯冲轰炸机。这种俯冲轰炸机相比于它的前辈而言，在载弹量、续航能力上拥有优势，但操控性能反而不如 SBD，这直接导致 SB2C 在俯冲轰炸时精度不高，很多美军飞行员也因此拒绝飞 SB2C，找回了自己的旧老婆 SBD 继续作战。随着作为战斗轰炸机的 F4U“海盗”加入航母舰载机的行列，SB2C 的工作基本被“海盗”们抢走了，“地狱俯冲者”也成为了整场战争中最没有存在感的舰载机，仅仅在攻击“大和”号战列舰时打了



▲ TBD“蹂躏者”鱼雷攻击机



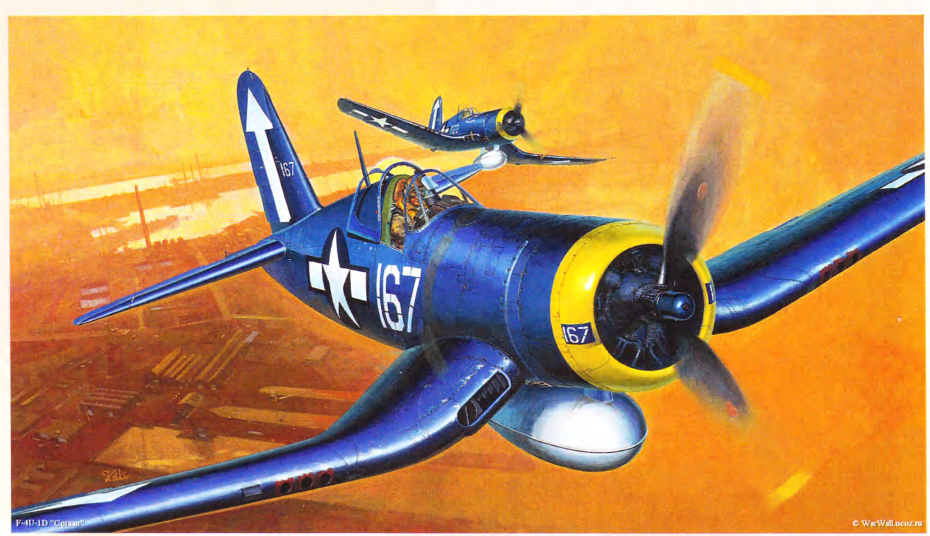
▲ TBF“复仇者”鱼雷攻击机

一场辅助，往她的甲板上扔了几发炸弹，悲伤逆流成河。

同期的TBD“蹂躏者”鱼雷攻击机则显得有些性能平平了。虽然TBD是美国海军的第一种单翼舰载机和第一种全金属结构的舰载机，在服役之初也属于新锐机，但航空技术的日新月异使得TBD的性能迅速落后，这种最高飞行速度只有330公里/小时、防御薄弱的鱼雷机，在接近敌舰之前就有很大可能被击落。同时，美国海军的航空鱼雷在战前依然处于不靠谱的状态，鱼雷机好不容易扔下鱼雷命中敌舰但是不爆炸的情况时常发生。不靠谱的航空鱼雷和鱼雷攻击机，让驾驶着TBD的美军飞行员们在战争初期付出了巨大代价。最终，性能平平的TBD鱼雷机被格鲁曼公司研制的新锐鱼雷攻击机——TBF“复仇者”所彻底取代。

虽然游戏中尚未实装TBF，但作为美军舰载机重要的“三板斧”之一，相信田中P将来肯定是要实装的，笔者在此也稍微进行一些介绍。在TBD鱼雷机服役之后，美国提督们发现这种飞机存在着一个巨大的问题：航程太短（最远只能飞700公里），无法配合F4F和SBD对敌军舰队进行远距离攻击。于是，提督们赶紧让野猫的生产商格鲁曼公司研制了新一代的舰载鱼雷机，这便是TBF“复仇者”鱼雷攻击机。TBF采用了大型的内置燃料箱，以及比较先进的内置弹舱和大马力发动机，在提升飞行速度和防御性能的同时，还大幅提升了续航距离（达到1700公里），在综合性能上已经超过了日本海军的主力鱼雷机九七式舰攻。巧合的是，首架TBF走下生产线的日期，便是日本海军机动部队偷袭珍珠港的那一天。这种诞生之初就要面对战争洗礼的鱼雷机，在太平洋战争中与F6F“地狱猫”和SB2C“地狱俯冲者”一起成为了美国航母特混舰队的主力舰载机，并终结了“大和”、“武藏”和“瑞鹤”等诸多大型名舰的生命，成为了航母舰载机的一代传奇。

与上文所介绍的分工明确的舰载鱼雷机和俯冲轰炸机相比，F4U“海盗”就是一个非常特别的存在了，这种由钱斯·沃特公司研制的、拥有着独特倒海鸥式机翼的舰载战斗轰炸机，除了不能丢鱼雷以外啥活都能干，简直就是一种万能飞机。在主力部队登陆需要空中支援时，F4U往往会挂上航空火箭弹和炸弹，攻击日军的工事和火力点；完成攻击任务后，卸掉炸弹一身轻松的海盗们则可以作为战斗机投入与零战争夺战场制空权的战斗中。有朋友就会问，既然有了F4U，那还要F6F和SBD干什么呢？其实，虽然F4U的最早的一个型号F4U-1在1942年6月就完成了测试，加入海军服役，但提督们发现这种飞机由于结构设计有问题，在航母上起降的时候往往会在甲板上“翻跟头”导致着舰事故，在F4U-1D上通过完善结构设计才解决了上舰难的问题，加入了美帝舰载机大家族。



▲ F4U-1D“海盗”舰载战斗轰炸机

在游戏中最新实装的F4U-1D，是“海盗”家族中专门加强了对地攻击能力的一个型号，能挂载900公斤炸弹或者5英寸航空火箭弹，舔地能力一流。它的发动机换成了加装注水装置的R-2800-8W型，在注水加力后，可以提供250匹紧急马力，方便装完逼被人追上还能快速甩掉敌机。F4U-1D于1943年11月作为战斗轰炸机开始在埃塞克斯级航母“埃塞克斯”号和“邦克山”号上搭载服役，在盟军后期的岛屿登陆作战中为地面部队提供空中掩护，还参与了围剿“大和”号战列舰的战斗。在整场战争中，F4U一共击落日机2140架，自身仅损失189架，交换比达到了1:11，表现相当出色。

挺进印度洋

在日本海军航母机动部队成功偷袭珍珠港之后，美国海军太平洋舰队在短时间内已经不能干扰日本人接下来的行动了。放开了手脚的陆军在海军的掩护下也迅速开始了他们所谓“南进”的侵略计划，对东南亚地区展开大规模的侵略占领作战。被日本提督们最为忌惮的英国皇家海军远东舰队“威尔士亲王”号战列舰和“反击”号战列巡洋舰，也在海军基地航空队的九六式陆攻和一式陆攻的航空雷击下沉入了海底。到了1942年年初，日军在短短几个月的时间内就占领了菲律宾、马来半岛、荷属东印度群岛等大部分东南亚地区的土地。

南方作战胜利结束后，提督们陷入了迷茫：是该东进占领夏威夷，还是西进突入印度洋呢？在喋喋不休的争论中，由当时的日本首相东条英机主张的“西进论”最终占了上风：如果能进入印度洋，歼灭英国远东舰队的余部，并切断印度和澳大利亚与英国本土的联系，英国人就会彻底丧失对这些殖民地的控制，随后日本海军就可以深入印度洋，完成和德国盟友的会师，从而胜利结束这一区域的作战。

此时，在战场上连战连捷的南云舰队，给了联合舰队的提督们很大的信心。1942年3月9日，山本五十六长官命令南云提督：进攻锡兰岛！（即今天的斯里兰卡）

当时英国海军远东舰队尚有一支实力可观

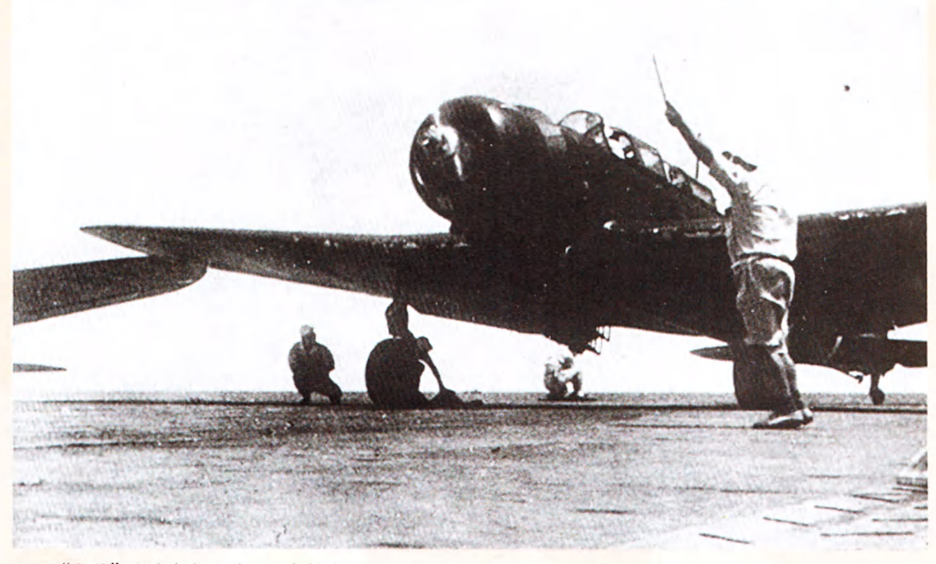


的水面舰艇力量：2 艘新型舰队航母“不挠”号、“可畏”号，轻型航母“竞技神”号，战列舰“厌战”号（舰队旗舰），4 艘 R 级战列舰“拉米里”、“决心”、“复仇”和“君权”号，2 艘重巡洋舰、5 艘轻巡洋舰，16 艘驱逐舰和 7 艘潜艇。但率领这支舰队的司令官萨默维尔中将清楚地知道，这只是纸面上的实力罢了，实际的情况相当严峻：2 艘新锐航母上一共只有 36 架战斗机和 45 架鱼雷机，而“竞技神”号上也仅有 12 架老旧的“剑鱼”式双翼鱼雷机，那些老旧的战列舰不仅航速慢，而且防空火力也很有限，一旦被日军舰载机攻击怕是要跪。萨默维尔中将很担心，自己的舰队将重蹈“威尔士亲王”和“反击”号的覆辙。在敌强我弱的不利条件下，萨默维尔决定让英军舰队尽量避免战斗，借助先进的雷达和日军舰队保持距离，以保存实力。

此时，求战心切的南云提督正饱受着来自自己人的困扰：南云原本打算全力寻找并全歼英军舰队，但他的上司、南方部队的总指挥官近藤信竹中将则对空袭科伦坡和亭可马里这两个重要的舰队泊地更感兴趣。不敢冒犯上司的南云提督只得听从长官的命令了。1942 年 4 月初，南云中将率领由 5 艘航母、4 艘战列舰、2 艘重巡洋舰、1 艘轻巡洋舰和 8 艘驱逐舰组成的编队，从荷属东印度（今印尼）的苏拉威西岛出发，在对敌方泊地进行空袭的同时，还兼顾寻找英国舰队主力决战，与此同时，他还命令小泽治三郎率领剩余的舰艇从爪哇南部出发，攻击英属印度东海岸的目标。

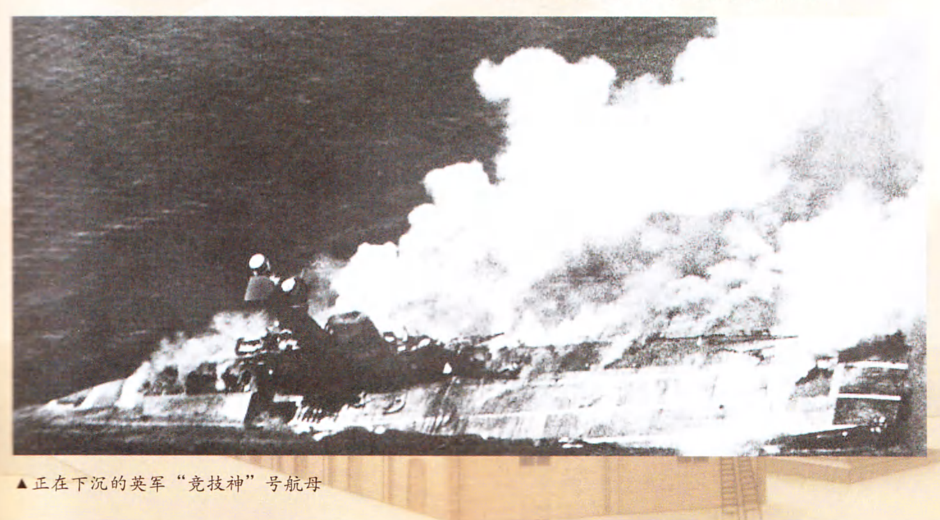
1942 年 4 月 5 日，由渊田美津雄中佐率领的第一攻击波开始从 5 艘航母的甲板上滑跑起飞，前往空袭锡兰的首府科伦坡。这个攻击波包含了 54 架九七式舰攻、38 架九九式舰爆，此外还有 36 架零战作为护航战斗机在高空警戒，是合计 128 架飞机的大机群。然而，英军一架 PBY“卡特琳娜”飞行艇在 1 个小时前就发现了日军机群的行动，马上向科伦坡发出预警。到了当地时间 10 点 45 分，第一攻击波抵达科伦坡上空，已经升空待命的 36 架英军的“海飓风”战斗机和 6 架“管鼻燕”战斗机开始迎击日军机群，在激烈的空战中，日军只损失了 1 架零战，而英军则损失了 19 架战斗机，打出了航空劣势。

攻击机群顺利到达了科伦坡港口上空，开始对港内舰船和重要设施进行空袭。然而由于英军侦察机的提前预警，两波空袭并没有给英军带来很大的损失。最主要的是，英军主力舰队并不在港内！心急如焚的南云提督要求利根继续起飞水侦寻找英军舰队，最终在 13 时发现了英军的两艘重巡洋舰“多塞特郡”号和“肯特”号。



▲从“翔鹤”上准备起飞的九七式舰攻

但此时日本机动部队的航母舰载机上全部挂着空袭泊地使用的陆用炸弹，没有挂载反舰的鱼雷。渊田队长向南云中将进言：与其浪费时间让五航战的舰攻队换鱼雷，倒不如直接让一二航战已经准备好的舰爆队出击。最终，南云提督同意了这个请求，由“舰爆之神”江草隆繁率领的舰爆队起飞，在发现英军重巡后的半个小时内对两艘英舰开始轰炸。英军舰员惊恐地看着九九式舰爆以 3 机一组的攻击队形朝他们扑来，技艺娴熟地投下炸弹然后飞走，再周而复始……江草队长的舰爆队一共投下了 52 枚炸弹，两艘英舰被命中 46 发炸弹，其中多塞特郡号 31 枚，康沃尔号 15 枚，命中率高达



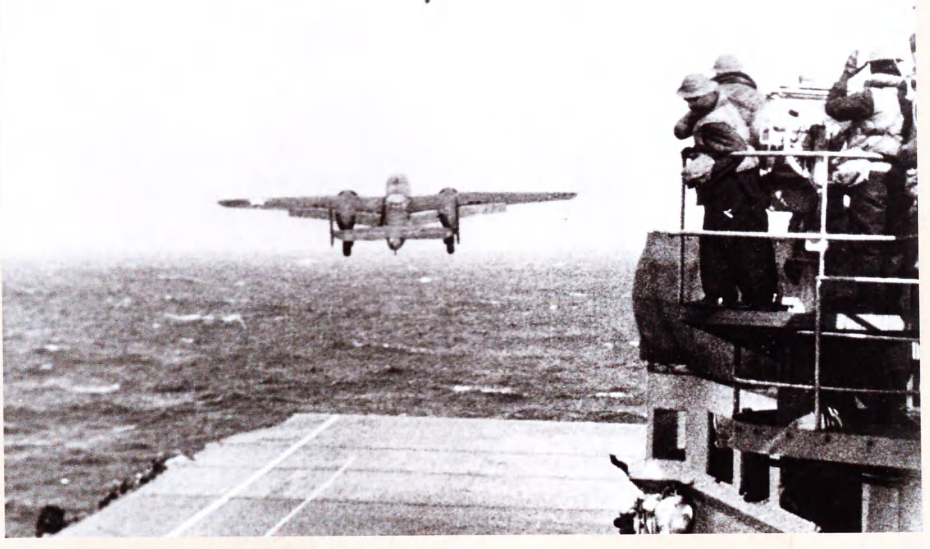
▲正在下沉的英军“竞技神”号航母

88%！两舰在不到20分钟的时间里先后沉没了。

在两艘重巡遭到日军舰载机猛烈攻击之时，率领着英军主力舰队的萨默维尔中将正在朝着东南方向急行军，在他的侦察机发现了漂浮在海面上的两艘重巡洋舰的幸存者后，萨默维尔认为南云机动舰队一定就在附近，而自己手头的这点航母和舰载机兵力还不够南云塞牙缝的呢！无奈的萨默维尔只得放弃和南云舰队决战的打算，两脚一抹油，向西南方向逃跑了。而完成了空袭科伦坡和击沉2艘英舰的任务的南云中将也下令撤退，与英军主力舰队反向而行，再也没有遭遇的机会了。时任英国首相的丘吉尔认为，现在和日本人进行舰队决战，无疑是送肉。他命令远东舰队必须马上撤到非洲肯尼亚的蒙巴萨港。

但英国人的厄运还没有结束：当时正在亭可马里待命的“竞技神”号航母在接到撤退命令后，奉命与远东舰队主力会合，但这艘老旧而倒霉的航母刚离开港口不久，便被日军派出的侦察机发现。1个半小时后，由江草队长带领的85架九九式舰爆开始向“竞技神”号及其护航舰艇投弹。此时“竞技神”号正处在英军岸基飞机的作战半径之外，且自身未带舰载机，只能靠军舰上的少量高射炮自卫。在短短20分钟内，这艘航母中弹37枚，很快沉没，舰长昂斯洛以下307人战死。

自此，英国人基本丧失了在东南亚和印度洋方面的控制权，日军机动部队打败了曾经的老师，取得了印度洋方面作战的大胜利。但是，在这场海战中，日本海军暴露出了大量问题，不论是南云中将并不十分靠谱的决断力，还是舰载机在鱼雷和炸弹之间进行转换的时间过长，提督们被眼前的胜利所迷惑，形成的迷之自信将这些重大的问题都忽略掉了，这为接下来的关键一仗埋下了伏笔。胜利是暂时的，盲目自大的日本提督们，将为自己的“自信”付出惨重的代价。



▲正在从“大黄蜂”号上起飞的B-25轰炸机

珊瑚海海战

——战术的胜利，战略的败北

海军的西进作战，归根结底只是一时的权宜之计。在海军内部中，攻略澳大利亚的“南进”方案一直备受关注。然而，陆军马鹿们并不感冒：澳洲实在是太大了，就我们那点人，如何占领全境？陆军的不支持，使得海军转为提出“有限南进方案”：逐步控制新几内亚岛以东的所罗门群岛和新喀里多尼亚－斐济一线，以求孤立澳大利亚和切断美国的战略物资供应线。

但此时的联合舰队司令官山本五十六大将则是把目光放在了东边。他执著地认为，只要美军航母还存在，美国太平洋舰队就没有被彻底消灭。对日本来说，时间是最为宝贵的，战局拖得越久，占据资源优势的美军就越容易恢复元气，从而在太平洋上掀起势不可挡的大反攻，提督们将输的底裤都不剩。为此，山本长官提出了中太平洋方面的进攻案：MI作战。

MI作战，指的是派遣联合舰队主力攻击并夺取距离夏威夷只有1130海里、战略位置极其重要的中途岛，并以此为契机，诱出美军航母机动部队主力，一举歼灭，使得日本海军能彻底获



取中太平洋地区的制空和制海权，将日本的“国防圈”再向外延伸 2000 英里，从而拥有更宽广的防御纵深。但也有一部分提督提出了反对意见：中途岛距离日本本土过远，离夏威夷又太近，日军很难在这个小岛上维持补给和占领，一旦美军反攻基本守不住，而且美军不可能为了中途岛就把攸关身家性命的航母全部押在这一仗上。

就在双方争执不下、意见不一的时候，一件突如其来的事情，改变了一切。

1942 年 4 月 18 日，从美军“大黄蜂”号航母上起飞的 16 架陆军航空兵的 B-25“米切尔”中型轰炸机，由詹姆斯·杜立特中校率领，把 64 枚 450 公斤高爆炸弹丢在了东京、大阪、名古屋和神户 4 个目标上空。空袭对日本人造成的损失算不上严重，只是死了 50 人，烧了 100 来栋房子而已，但造成的影响是巨大的：美国人居然能在天皇的头顶丢炸弹了！杜立特空袭强烈鼓舞了珍珠港遇袭以来美军官兵们一直以来低落的士气，同时也在提督们的脸上狠狠地打了一巴掌。山本长官想起了当年日俄战争期间，由于俄国海参崴分舰队突然出现在东京湾外海，愤怒的民众用石块将时任第二舰队司令官上村中将家的玻璃窗给砸了个稀巴烂。现在美国人打到了家门口，不赶紧进行反击，这面子怕是真挂不住了。到了 4 月底，军令部部长永野修身终于批准了山本长官的 MI 作战计划，1942 年 5 月 5 日，永野以天皇饬令发布“大海令第十八号”：联合舰队司令长官须与陆军协同，占领中途岛和阿留申群岛西部。

但同意 MI 作战，并不代表南方方面的进攻就要停止，军令部要求在同期实施 MO 作战：攻略新几内亚的图拉吉港和莫尔兹比港，彻底孤立澳大利亚。但提督们又担心 MO 作战期间美军航母会来搅局，又从刚刚结束印度洋作战的南云机动部队中借走了五航战“翔鹤”、“瑞鹤”两艘航母，以及第五战队的妙高、羽黑两艘重巡用于支援 MO 作战。

1942 年 4 月 28 日，由轻型航母“祥凤”、以及 4 艘重巡洋舰（“青叶”、“加古”、“衣笠”、“古鹰”）和 6 艘驱逐舰组成的掩护部队护卫着登陆船队，从拉包尔出发，进攻图拉吉岛，而由五航战的“翔鹤”、“瑞鹤”两艘航母为主力，两艘重巡加上 6 艘驱逐舰组成的护卫舰队，也随后出港前往支援对莫尔兹比港的登陆作战。

此时的美国提督们，正在为日军的行动感到焦头烂额，在当年的 1 月 11 日，航母“萨拉托加”号遭到日军伊 -6 号潜艇的伏击，不得不回到本土维修，此时在珊瑚海附近的，只剩下由弗莱彻少将指挥的“约克城”号和菲奇少将指挥的“萨拉托加”号航母。两舰一共带了 44 架 F4F，74 架 SBD 和 25 架 TBD。在得到重巡“芝加哥”、英军的巡洋舰“澳大利亚”和“霍巴特”号的支援之后，他们组成了第 17 特混舰队（TF.17），准备阻止日军进攻莫尔兹比的行动。

美军手中有着一张关键的牌，那就是日方的通讯密码。1942 年 1 月 20 日，一艘美军驱逐舰在澳大利亚的达尔文港外击沉了第 6 潜水战队所属的伊 -124 号潜艇，美军派出潜水员将日本潜艇上携带的通讯密码本捞了上来，并通过专家最终将其破译，得知了日军关于 MO 作战的一切具体细节。

5 月 4 日，美军首先发起进攻：从“约克城”号上起飞舰载机，对已经被日军占领的图拉吉港进行了空袭，击沉了包括驱逐舰“菊月”



▲珊瑚海海战中的“约克城”号航母





▲正在准备从“瑞鹤”甲板上起飞的攻击机群

在内的四艘小型舰艇，随后“约克城”于5月6日与“列克星敦”号汇合，准备迎接日军更大规模的进攻。但此时美国提督们没有想到的是，他们的一举一动，都被一架二式大艇尽收眼底，并将美军的行动用电报悉数报告给在附近活动的MO机动部队。到了第二天早上，机动部队的总指挥官高木武雄少将起飞了12架侦察机在周围搜索，其中一机报称“发现敌航母部队！”兴奋的高木立刻命令五航战的攻击队出发。然而在攻击队起飞半个小时后，侦察机又发出更正电报：“敌航母系油船误认”。可开弓哪有回头箭，攻击队刚出发，叫回来岂不是对士气有严重负面影响？高木只得假装没看见这电报了。攻击队在附近海面转来转去，并没有发现什么航母，只有一艘美军油船“尼奥肖”号和护航驱逐舰“西姆斯”号，最终只得“牛刀杀鸡”，将这两舰击沉回家交差了。

与此同时，弗莱彻少将派出的侦察机也报称：在新几内亚岛东端北方发现一艘航母。弗莱彻认为：这一定是五航战了！他迅速命令攻击队出发，由列克星敦号派出SBD俯冲轰炸机28架、TBD鱼雷机12架、F4F战斗机10架，由约克城号派出25架SBD、10架TBD、8架F4F，共计93架舰载机先后飞向目标。但美军发现的这艘航母，只是为了掩护登陆部队而派出的轻母“祥凤”，舰上只有14架零战和6架九七式舰攻。在美机的猛烈攻击下，“祥凤”被连续命中13枚炸弹和7发鱼雷，在半个小时内就沉入了大海，而美军仅损失3架舰载机。“祥凤”也就成了太平洋战争期间日本海军损失的第一艘航母。

在收到“祥凤”被击沉的电报后，提督们想立刻出动攻击队，为“祥凤”报仇，但他们又想到，敌航母距离自己有400海里以上，如果攻击队在下午14时起飞，要到18时才能返航，此时已经日落2个小时了，在那个没有机载雷达引导的年代，舰载机在海面上夜航作战要冒着一去不返的风险，很容易在黑暗中迷失归舰的航线。但五航战的司令官原忠一少将还是决定，让攻击队起飞。从翔鹤、瑞鹤上起飞的27架舰攻和舰爆混编机群，由在珍珠港表现出色的岛崎重和少佐指挥，扑向TF.17编队。然而，美军舰队附近已经日落，天气又极度恶劣，当攻击队飞到“约克城”号的头顶时，居然被云层所阻挡，无法找到目标。最后他们好不容易在高空的云层中找到一个空洞，钻下去寻找敌舰的时候，又被美军当时新装备的舰载雷达给探测到了，在高空警戒的F4F战斗机马上迎战，挂着笨重的鱼雷和炸弹的日军攻击队很快吃了D败被打散，8架舰攻被击落。攻击队只得将鱼雷和炸弹全部抛弃，逃命去了。

奇妙的事情，就在这之后发生了。由高桥赫一少佐带领的6架舰爆机，由于先前激烈的空战，以及黑夜的降临，迷失了航向。突然，其中一名飞行员叫到“发现母舰了！”。高桥少

佐看到了海面上亮着引导灯光的一艘航母，心里想着：唉呀妈呀终于能降落吃饭睡觉了，就打开了航行灯，带着自己的部下开始进入着舰航线。突然，领头的飞行员看到这航母的甲板尾部写着四个英文字母“YKTN”，擦，这是美军的“约克城”号啊！

此时，“约克城”号的甲板军官正看着这群亮着奇异灯光准备降落的飞机，心里想着：不对啊，之前出发巡逻的战斗机都已经回来了啊，怎么又来一批？思考片刻，他猛地意识过来：那是TMD昏了头的日本人！他赶紧叫高射炮位上的水手们，对着这群日机开始猛烈射击。

刚刚抛掉炸弹的舰爆队不仅无法攻击“约克城”，还因为自己干的蠢事被人又打下一架来，高桥少佐气不打一处来，赶紧带着剩下的飞机跑路了。此后，为了防止己方飞机误降美军航母，提督们决定，在所有日本正规航母的飞行甲板前端，都画上一个巨大的日之丸作为识别符号。



1942年5月8日，珊瑚海海战终于迎来了高潮：美日航母舰队都已经接近到距离对方不足100海里的位置，美方的2艘航母合计135架舰载机，对决五航战2艘航母合计114架舰载机，可谓是势均力敌。世界上第一次真正意义上的航母对决，终于开始了。



▲正在下沉的“列克星敦”号航母

在当天早上6点左右，日美双方派出的侦察机几乎在同一时间找到了对方航母所在的位置，有所不同的是，五航战此时正处于暴雨区，而TF.17编队上空则是一片晴朗。首先发起攻击的是五航战，由高桥队长带领的69架飞机（九九式舰爆33架、九七式舰攻18架，零战18架）组成的攻击队奔向TF.17的所在地，而弗莱彻随后也放飞了76架攻击机前来寻猎日军机动部队。到了早上8点50分，“约克城”号的攻击队首先到达五航战的头顶上，对翔鹤瑞鹤二舰发起攻击。

机警而幸运的瑞鹤在发现敌机之后很快躲进了暴雨区中，毫发无损。但翔鹤姐就不幸得多了：从高空俯冲而下的SBD对着翔鹤的甲板连续命中3发227公斤的炸弹，其中一发穿透了飞行甲板，点燃了航空汽油库；另一枚破坏了舰载机的整备维修间。9架TBD鱼雷机也尝试接近投放鱼雷，但由于投放距离过远，鱼雷无一命中。经过损管妖精们的努力，大火终于被扑灭，但翔鹤姐的前部飞行甲板严重受损，无法起降飞机了。提督们只得让瑞鹤代为收容翔鹤的攻击队。此时，五航战的攻击队也已经到达TF.17特混舰队的上空，虽然“列克星敦”的舰载雷达在130公里外就发现了日军机群，但不幸的是，一直在空中警戒的F4F战斗机此时已经耗尽了燃油，需要降落补给。两艘航母只得分散开来，规避攻击。拥有丰富经验的舰攻飞行妖精们，驾驶着九七式舰攻从背着太阳的方向贴着海面朝着“约克城”号杀了过来，其中2机被击落，剩下9机投下了鱼雷，但无一命中，只有一架九九式舰爆投下的250公斤炸弹穿透了约克城的三层飞行甲板，燃起大火。

与“约克城”相比，“列克星敦”的遭遇就悲惨得多了：6架九七式舰攻同时从她的两舷方向投下鱼雷，最终左舷连中2雷。由高桥队长带领的舰爆队猛冲而下，连续命中2发炸弹。

遭受猛攻的“列克星敦”号舰体横倾7度，燃起大火，但由于飞行甲板升降机全部卡在了最上端，此时的“列克星敦”还能做到回收攻击队。但不幸的是，由于舰爆队投下的炸弹震坏了她的航空汽油供给管道，泄露的大量油气在舰体内扩散，只要一点火星，全舰就有被炸上天的风险。“列克星敦”的舰长弗雷德里克谢尔曼决定弃舰，由随行的驱逐舰发射鱼雷进行雷击处分。同样遭受重创的“约克城”号，则是步履蹒跚地返回了珍珠港。



珊瑚海海战是日美航母舰队的第一次交手，虽然美国海军损失了一艘正规航母，但将翔鹤击成重伤，瑞鹤的舰载机队也损失过半，需要补充，在MO作战失败的同时，五航战也因此缺席了至关重要的中途岛海战。对日本提督而言，这是战术上的胜利，却是战略上的败北。命运的齿轮，在不经意间，又开始转动了。

小结

本期文章所介绍的印度洋作战和珊瑚海海战，是日本海军机动部队和舰载机部队在开战初期所经历的重要的两场战役。于印度洋取得了辉煌胜利的日本海军，在珊瑚海第一次遭遇了挫败。即使如此，日本提督们依然决意在中途岛与美军进行“战略决战”。而在另一边，掌握了日军通讯密码的美国提督们虽然拥有了“上帝之眼”，却由于兵力上的劣势，依然没有取得胜利的把握。但是战斗已经无法避免，4艘航母对3艘航母，这场决定太平洋战争走向的、史上最大规模的航母对决，马上就要拉开序幕了！▲

镇守府通信：8 月更新内容一览

Guardian harbor Times

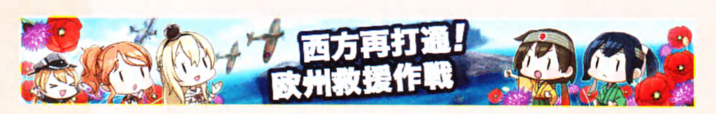
各位提督大家好 ~ 又到了月度更新的时间了，本次主要更新了“U-511”、“吕 500”的泳装限定立绘和一年一度的夏季活动！！！（鼓掌鼓掌），本次作战名为“西方再打通！欧洲救援作戦“，具体我们将会在下面详细的介绍关于本次夏季活动的一些内容。

夏季活动详细介绍

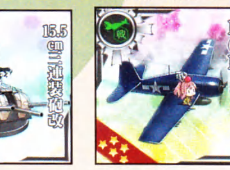
本次作战名为“西方再打通！欧洲救援作戦”，可以确定这就是田中脑洞的一个活动，从名字上可以看出，我们至少需要 2 只以上的欧洲船来进行带路工作，再加上本次作战的地图为 7 张，难度相当之大，无论是对陆航的需求还是舰队整体练度都是十分看重，希望各位提督不要急躁，心平气和的进行活动。

夏活锁船详情：

E1-{E2、E3}-E4-E5-E6-E7（E7 可使用之前被锁的所有船，除 E2 和 E3 共享贴条外，其余海域都是独立贴条）







▲ 41 改

▲ 155 副炮改

▲ 155 改

▲ F6F-5

E1：林加泊地洋面



地图奖励：甲：Swordfish，乙：九五式暴雷

本地图主要为反潜作战，难度相对来说较为简单，两个分歧点都是由自己来进行选择。

推荐舰船：大鹰改二、

推荐阵容：

上路阵容：2CVL+2CLT+1BBV+1CL

下路阵容：1BBV+1CVL+2DD+2CL（或 1CL+1CLT/CT）









E2：咖喱洋里兰卡岛洋面

地图奖励：

共通：驅逐艦「旗風」

甲：二式爆雷、Spitfire Mk.I

乙：二式爆雷

丙：九五式爆雷

本地图路线及其复杂，在这里不过多叙述。该地图有新登场的重巡（爹）旗舰，另外，本活动首次在 E2 就出现了解密关卡，在 I 点 A 胜以上即可开放 P 点，打通直接通向 O（boss）的路线，不过需要特殊的编成。

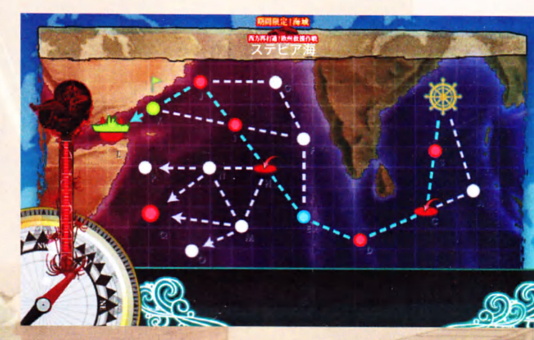
E3：甜菊海



地图奖励：共通：Skua，甲：Swordfish Mk.II(熟練)、新型航空兵装素材，乙：Swordfish，丙：Swordfish

本地图为输送作战，具体不多叙述，唯一需要注意的就是道中的金苍蝇改威胁较大，具体对策就是放弃一部分运输，带上对空 ci，能一定程度上缓解轰炸的威力。





推荐阵容：

运输推荐阵容：

一隊：3BB 2DD 1CV

二隊：(CLT+CAV+CA=3) 2DD 1CL

作战推荐阵容：

一隊：2BB 2CAV 1CV 1CA

二隊：1CL 2DD 2CLT 1CA

E4：红海

地图奖励：

共通：戰艦「黎塞留」、勳章 ×1，甲：Spitfire Mk.V，乙：Spitfire Mk.I

本地图有 2 段作战，击破第一阶段的血条，就会开启第二阶段。

推荐阵容：

第一阶段阵容：

一隊：2BB(V)+2CA(V)+2CVL，

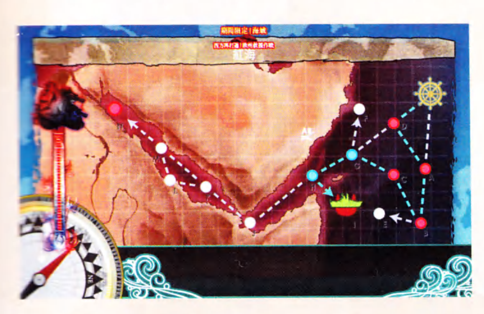
二隊：1CL+3DD+2CA。

第二阶段阵容：

一隊：2BB(V)+2CA(V)+2CVL 或 2BB(V)+3CA(V)+1CV

二隊：1CL+3DD+2CA

另外，经过验证，在此地图，厌战、欧根、黎塞留、皇家方舟、天鹰对 boss 点的所有敌人均有奇效，不过后面地图涉及到欧洲船带路，请酌情使用。





E5：地中海赛普勒斯岛洋面

地图奖励：共通：補強增設 ×1，甲：一式陸攻 三四型、Spitfire Mk.IX(熟練)、新型航空兵裝素材 ×1、勳章 ×1，乙：一式陸攻 二二型甲、Spitfire Mk.V、新型航空兵裝素材 ×1，丙：一式陸攻、Spitfire Mk.I

本地图难度不高，主要难在带路上，如果没有带路船将会打的很难受，而且本地图存在削甲，具体流程是在 CD 两点各 A 胜或者 S 胜一次，回港即可听到提示音。

带路船为：厌战、意大利、罗马、波拉、扎拉、欧根、西南风、Z1、Z3、齐柏林、俾斯麦、天鹰、黎塞留，以上随意 3 艘在舰队中即可完成带路。

推荐阵容：

无带路：

1BB + 1CVL + 3DD + 1CL

有带路：

2BB+2DD+2CV/B

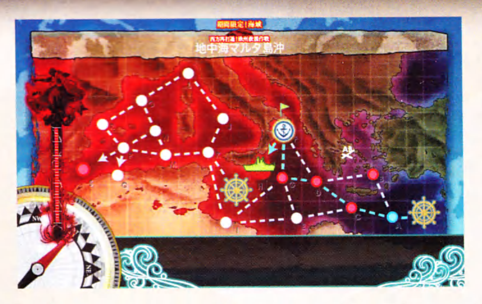
2BB+2DD+1CA+1CV













E6：地中海马耳他岛洋面

地图奖励：共通：試製甲板彈射器、新型航空兵裝素材 ×1，甲：改修資材 ×7、勳章 ×1、Seafire LF. Mk.III

本地图为输送作战，具体没什么可说的，唯一值得注意的就是有削甲流程，具体操作为编成输送联合舰队，回到运输条 boss 点取得 A 胜以上，以及编成低速水打部队进入 O 点取得 S 胜，回港即可听到提示音。



推荐阵容：

输送作战：

一队：1CA+1BB+4CV.

二队：1CL+1CAV+4DD

陸航：1、2 隊全部 4 攻，集中 BOSS。

斩杀作战：

一队：2BB+1CV+3CA

二队：1CL+2DD+3CLT/CA

E7：北大西洋海域

地图奖励：共通：航空母艦「皇家方舟」，甲作戰：Swordfish Mk.III(熟練)、乙：Swordfish Mk.II(熟練)

本地图堪称史上最难地图，难度达到了惊人的 16 星，道中 boss 云集，及其不建议资源储备不丰富的提督打甲级难度，因为本地图堪比敌人大本营。

首先说一下甲难度的解密条件：H、I、J、K 各 S 胜一次，P 点 A 胜以上一次、R 点 A 胜以上一次。

编成：

H → P：一隊：高速 BB+CA+2CAV+2CVL

I → R：一隊：2 高速 BB+2CAV+2CVL

J → R：一隊：高速 BB+ 低速 BB+2CAV+2CVL

其次说一下削甲(可能)：上述路线开启之后，在 P、R 点 A 胜以上一次，回港时即可听见提示音，同时可以走最短路线进入 boss。

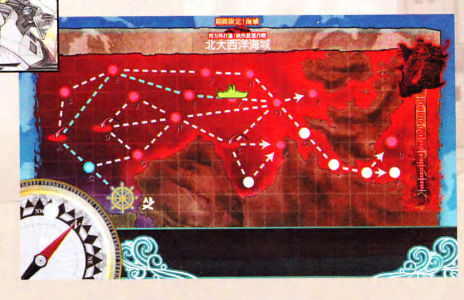
推荐阵容：

一队：

4CV(B)+1BB+1DD/CL 或 3CV(B)+2BB+1DD/CL

二队：

1CL+2DD+(BB+CLT+CA=3)，全高速(使用鍋爐提速亦可)



本次作战介绍到此为止就结束了，本次作战可谓是史上最高(超)难(恶)度(心)的一次活动，尤其是 E7 的斩杀阶段打的更是痛不欲生，在此希望大家放宽心态，不要抱着破罐子破摔的心态来进行甲级的攻略，最后，希望各位提督攻略顺利，以上！


随着本能去创作
■文/冬目昇■责编/稗田■美编/三白
——从同人漫画到『笨女孩』

“猴式智减法”这一捏他“侯氏制碱法”的词语诞生于『笨女孩』播出之后。这部女主角失智得有些丧心病狂的长篇泡面番一经播出，便在选题极其自由的七月新番中脱颖而出，获得了令人颇感意外的巨大人气。
每个作者都有属于自己的风格。能够创作出『笨女孩』这种作品的作者，其个人风格自然是独特得令人印象深刻的。在『笨女孩』这部作品连载之前，这位名叫“博之”（也被翻译为浩之）的漫画家曾连载过名为『同人 work』和『漫画家与助手』的两部长篇漫画。这两部漫画，虽在角色设定上没有达到『笨女孩』女主角这种夸张的程度，但其中角色皆有些失智，故事也如『笨女孩』一样天马行空。



“猴式智减法”这一捏他“侯氏制碱法”的词语诞生于『笨女孩』播出之后。这部女主角失智得有些丧心病狂的长篇泡面番一经播出，便在选题极其自由的七月新番中脱颖而出，获得了令人颇感意外的巨大人气。

每个作者都有属于自己的风格。能够创作出『笨女孩』这种作品的作者，其个人风格自然是独特得令人印象深刻的。在『笨女孩』这部作品连载之前，这位名叫“博之”（也被翻译为浩之）的漫画家曾连载过名为『同人 work』和『漫画家与助手』的两部长篇漫画。这两部漫画，虽在角色设定上没有达到『笨女孩』女主角这种夸张的程度，但其中角色皆有些失智，故事也如『笨女孩』一样天马行空。

出道便能产出独特作品的漫画家，在正式商业出道之前，大多都参与过同人创作。而这种通过同人作品锻炼画工和创作能力，逐渐养成属于自己的风格，最后通过投稿成为正式漫画家的经历，是日本商业漫画家出道的典型风格。通过这条道路的作者，虽因人而异，创作水平和对故事的把控能力已相对成熟。无需过多的历练，也可以创作出符合商业要求的长篇作品。





博之，1982 年石川县金泽市生人。自小热爱 ACG 文化，渴望创作的他，在中学毕业之后，选择了到东京动画学校就读。东京是日本御宅文化聚集地，绝大多数动画制作公司，漫画杂志公司，游戏制作公司都坐落于此。因此，渴望进入业界的年轻人大多会聚集于此，以便寻求更多的机遇。

东京是以 comic market 为首的诸多同人展的举办地，对于喜欢参加同人活动，或希望通过同人展锻炼自己创作水平的人而言，是非常适合生活的城市。博之在东京就读大学之后，便以同人社团“自称清纯派”开始了频繁的同人活动。甚至在 2003 年实现了一年产出三本同人本的壮举。由此足以见其对漫画，对于创作的热爱。而他以同人作者身份创作出的作品，对其日后的商业创作产生了深远影响。

强烈的热爱，催生出独特的个人风格。博之在参与同人创作的初期，便已能够创作出不同于他人的个性同人作品。这一时期的他，作品以月姬和东方为主，故事中的角色大多抛弃原作中的固有性格，变得异常坦率。因此，这些角色，总是会不分时间，地点，人物，做出令人哑口无言的行为。配合这些行为，故事中时长发生各种出人意料的突发事件，令人一边感叹“这里也太愚蠢了”一边面露笑容。

阅读过博之漫画作品的读者，想必对其漫画作品单行本附页中出现的，以线条为四肢的深蓝色运动短裤有所印象。博之钟爱运动短裤，有时候自称短裤君。在其作为同人作者绘制漫画初期，作品中就时常出现美少女身着运动短裤的杀必死画格。半拟人化的的运动短裤，是博之作为自画像使用的原创形象。而在其创作作品的过程中，这一形象又被深度开发，不仅出现了以它为主角的单行本，更在其第一部商业漫画『同人 work』的动画中以吉祥物的形象频繁出现。





(C)H·H／D

『同人 work』是作者于 04 年 10 起在芳文社旗下杂志『漫画闪光时代』上连载的四格漫画。漫画以长菜奈寺美为主角，讲述了对同人创作毫无了解的她，在身边人的影响和帮助下，逐渐了解，喜欢，热爱同人创作的故事。这部漫画，在选题上，完全体现出了博之的同人作者身份。而其中所蕴含的，诸多对同人活动的科普，感受，无一不透露着作者对同人创作的热爱。

但是，无论作者对同人创作存在着怎样的热爱，在进行商业创作时，都不得不去以另一种截然不同的态度去面对。毕竟，相较于同人创作的兴趣使然，商业创作需要考虑众多的客观因素。其中，包括对读者的取向，杂志的要求等。而除此之外，作者初次创作商业长篇漫画所存在的经验不足，也隐约对其差生了影响。在这部作品之中，除了主角寺美之外的其他角色，都是身为同人爱好者的御宅族。他们对自己的兴趣爱好异常坦率，角色塑造上充满了作者所绘同人作品中角色的风格。唯独在塑造寺美的时候，可能是参考了市面上以吐槽役为第一视角的常见设定，她的存在相较于制造笑料，更多的是在以吐槽的方式引发笑料。这种制造笑料和引发笑料的搭配，是被称为“日本相声”的漫才作品的核心表演形式。漫才如相声中的对口相声一般，通常由两个人在台上通过你一言我一语进行喜剧表演的一种艺术形式。与对口相声的逗哏与捧哏不同，漫才的两个人分别被称之为装傻役和吐槽役。漫才起源于日本的起源来自日本古代传统艺能的“万岁”，之后在关西地区渐渐发展，开始被日本国民所喜爱。而在电视开始普及的初期，其作为主要的喜剧形式之一，在得到众多电视台热捧的同时，更引发了无数的流行词语。因为漫才在日本人心中的根深蒂固，很多创作着在创作故事的时候，都会时不时的使用其中的喜剧模式。而在日本 ACGN 作品逐渐从注重剧情向轻松欢乐向转变的过程中，将主角设定为吐槽役的作品开始增加，并逐渐成为了一种流行的商业创作模式。博之将女主设定为附带吐槽属性，足见他在投稿时期对商业漫画的研究。

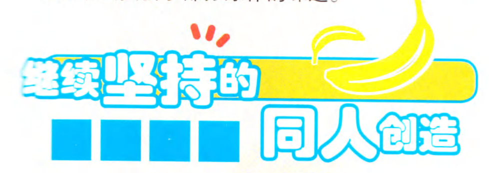
不过，商业上的参考，并没有改变其已经形成的创作风格。不仅如此，主角所带来的频繁吐槽，很好的烘托了其在同人创作初期就已经形成的，通过角色缺乏常识的举动来制造笑





料这一喜剧形式。使得作品中出现的段子更易引人发笑。只是，由于长篇漫画的故事具有发展性，且需要考虑角色行为举止的逻辑性。所以相较于同人创作，作者在故事的“意外性”上是有所收敛的。

值得一提的是，在动画化之后，制作公司对其中故事和设定进行了大幅度的改动。频频出现的作者自画像只是其中一隅，为了迎合市场，该公司不仅将主要角色的设定从高中生改为大学生，许多故事情节也被进行了幅度较大的改编。这种做法的优劣暂且不提，但确实使得该动画失去了部分原作的味道。





同人创作有很多特有的优点，其中，笔者认为最至关重要的，莫过于可以随心所欲的创作任何形式的作品这一点。无论是充斥着情欲的成人本，还是以剧情为卖点的一般向同人志，它们无一例外都是因作者的个人兴趣而创作的作品。因此，这些作品，大多与商业利益无关，是因为有爱而诞生的。

令人快乐才能称之为爱好。绘制同人本，贩卖同人本，都是无比快乐的事情。在这个过程中，不必担心截稿日的频繁来袭，不必考虑自己所作作品是否能够满足市场需要，不必在意其能为自己带来多少经济上的收益。装订成册，连自己都会不自觉的兴奋不已；被人购买，那份满足感洋溢心中久久不能散去。因此，在日本，存在着诸多同人社团。他们创作游戏，绘制漫画，谱写音乐 ...... 这些作品，大多数与其所钟爱的 ACGN 作品有关，且多难以收回成本。但即使如此，依然无法阻止阿宅们对于参加同人创作的热情。

爱好是人的兴趣所在，是一个人能够在自愿的情况下积极参与的活动。每个人，根据生活的环境，接触的事物的不同，会对某种事物或行为产生喜爱和兴趣。爱好往往具有自主性，是按照自身意愿进行的活动。因此，部分人在迷茫时，会经常产生将爱好作为职业的意愿。这种思想无可厚非。毕竟，工作是会陪伴人们近一生的事情，能够在漫长的工作生涯中从事自己喜欢的事物，无疑是一件幸运的事情。

但是，正如一些人坚持“不能将爱好当成工作”这一观点，爱好与职业，永远是存在于不同次元的两件事。无论对一件事物存在多少热情，一旦爱好变为谋生的手段，人们对其的态度就会或多或少发生改变。而当这份改变过于强烈之时，厌倦之情便会油然而生。

职业漫画家，是很多同人漫画家的梦想。能够通过绘制自己喜欢的东西谋生，无疑是一件充满浪漫的事情。但是，在真正成为漫画家之后，能够保持创作同人作品时的心境去连载商业漫画的作者并不常见。也因此，职业漫画家在工作的间隙参加同人活动，便不是什么值得去惊讶的事情了。

博之对创作同人作品充满着享受的心情。这一点，在上文提到的漫画『同人 work』中深有体现。因此，其在连载这部漫画的同时，依然积极的进行着同人创作。同人本产出速度一直维持着一个相对稳定的水平。

在这个过程中，他笔下的人物渐渐抛弃了常规面孔，逐渐发展出属于自己的风格。人物

















多为凤眼，瞳孔占眼睛比例较大。脸颊较尖。兴奋起来嘴巴呈倒三角形，与下颚轮廓相似。作者擅长颜艺，能够搭配其画风，将角色的气质毫无保留的展现出来。在角色面露痴相时极为明显。

作者画风在『同人 work』连载后期开始转变，并在随后不断精进。而也就是这一时期，他创作出了极具人气的东方系列同人志：『随着本能去吧！』。这个系列的故事，以灵梦借助霖

之助的媚药，袭击幻想乡中的女孩子展开，是以“本能”为核心创作的故事。在这部作品中，博之抛弃了在创作『同人 work』时所顾虑的所有客观因素，以身为漫画家的本能去创作，描绘着同样遵从本能行动着的种种角色。因此，这部作品，是只有身为同人创作者才能创作出的，散发着自由气味的漫画。

该同人志的题目，是博之自创作同人志开始，就一直坚持着的，个人风格的真正核心。纵观他从初次参与同人创作以来的所有作品，其中的主要角色无疑不在随着本能去行动。他们自由，坦率，执着，行事完全遵循自己内心的真实情感，毫不隐藏。而这，正是他的作品得以被人关注，被人喜爱的原因。

『随着本能去吧！』同人本的出现，是作者创作阶段的又一个转折点。曾一边向杂志投稿，一边进行同人活动的他，在被杂志选中，成为职业漫画家出道之后，对自己的创作道路充满了忐忑。这份不安，夹杂着兴奋，是每一位出道的漫画家都或多或少拥有过的复杂心境。这是迈向成熟漫画家的开始，是从爱好到职业的转折。在『同人 work』第一卷单行本的附页中，其留下了“我会一直努力直到动画化的”的话语。短短一句话，包含着其对未来的不安与憧憬，并彰显着此时此刻的决心。







在这一的决心之下，如上文所述，他的个人风格在该作品中有所收敛。剧情方面，无论是以女主角成长道路为基础的主线，还是其他角色对于同人创作的感想，都使得这部作品失去了些许作者同人本之中的自由奔放，变得略显拘束。『随着本能去吧！』是博之在『同人 work』完结之际创作的作品。或许是这部作品产生的影响，也或许是单纯的灵感闪光，作者在此之后进行连载的第二部商业漫画『漫画家与助手们』，仅从设定方面，相较于第一部而言就明显大胆了许多。甚至有 fans 认为，这部作品才是博之的“真正出道”。



漫画家与漫画家的故事

时间回退到 2007 年。此时，距离『同人 work』的连载结束，还有近一年的时间。在这一年的四月，日本著名人气动画公司“京都动画”于四月播出了改编自同名四格漫画的人气动画『幸运星』。这部作品，将一个本不被多数人所知晓的名次“空气系”成功的推广了出去。而伴随着『幸运星』所引爆的热潮，空气系作品开始增多,并最终成为了每季新番的热门类别之一。

空气系，顾名思义，指故事内容如空气一般的作品。这类作品，往往不注重剧情发展，缺少推动故事进程的主线。以空气系为题材的作品，主角多为正值高中，拥有各异萌属性的数名青春少女。而围绕她们发生的剧情，大多如空气一般平淡无奇，索然无味。而这一点，恰恰是空气系所具备的最大优点。

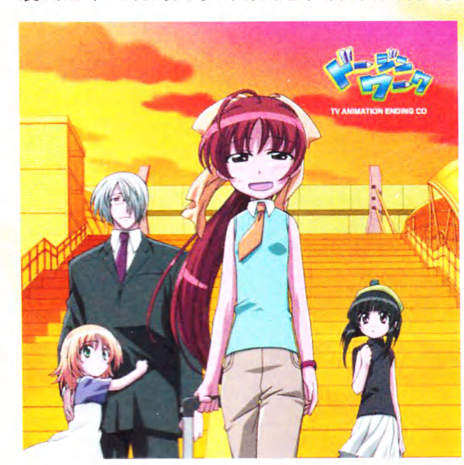
博之创作的漫画虽不符合空气系作品的定义，但阿宅们开始接受空气系作品，某种意义上来说也可以理解为市场对没有主线的作品的接纳。或许正是由于这一点，博之才敢于在『同人 work』临近完结之际，连载一篇几乎没有故事主线的“办公室喜剧漫画”『漫画家与助手』。

这部作品，将主舞台设立在一间生活着男性漫画家的狭窄公寓中。漫画家的名字叫爱徒勇气，是在『月刊少年 GONGON』上连载人气排名位居第 15 位的漫画『羞羞拿铁咖啡』的作者，也是本部漫画的主角。因想要成为“受女性欢迎的漫画家”而成为了漫画家，喜欢色情事物，尤其喜欢内裤。因此，他练就了高超的内裤绘画水准，且单纯的认为“女孩子喜欢可爱的内裤，一定也会喜欢能够画出可爱内裤的自己”。

在这样的漫画家身边，存在着数名可爱的女孩子。她们性格各异,充满魅力。因工作原因，或作为爱徒的漫画助手，或作为爱徒的编辑围绕在爱徒身边。而这部作品的故事，便是以爱徒与其身边女孩子之间的互动展开的。

这部作品的男主，在设定上与作者博之存在着相似之处。例如，爱徒的身高为 175cm，与作者的身高相符。其 22 岁的年龄，也与 82 年生人的作者于 04 年正是开始连载『同人 work』时的年龄相符。爱徒钟爱内裤，作者几乎痴迷运动短裤；而爱徒喜欢在漫画的每一页都创作一幅内裤走光的分镜的特点，也与作者因受其尊敬的漫画家赤松健的影响而喜欢绘制美少女必杀画格有几分相似之处。如果再考虑到爱徒被设定为漫画家及这部漫画围绕漫画创作展开这一点，基本可以断定作者是将自身人格映射为主角来进行漫画创作的。

不同创作者在设定不同角色时，大多有属于自己的习惯。其中，将自己代入故事之中进行角色设定，是极其常见的一种创作模式。『声之形』的作者大今良时在接受访谈时就曾表示，漫画之中出现的几乎所有角色，皆为作者参考







自身进行的设定。而对于创作后宫漫画，类后宫漫画的漫画家而言，将自身映射为主角进行创作，早已不再稀奇。

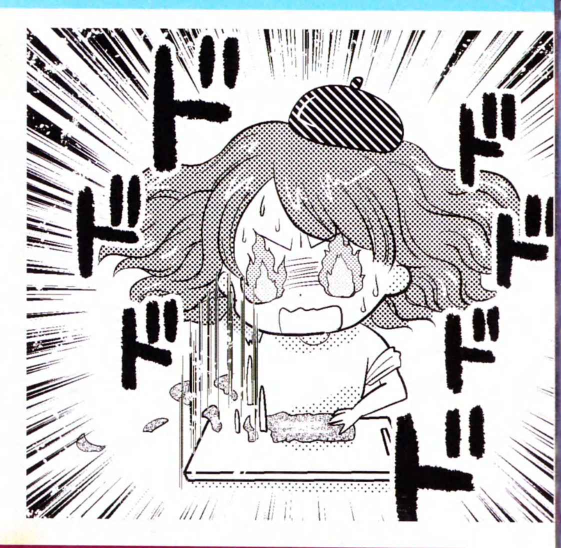
回顾博之在此之前创作的几乎所有同人本，其中无一例外都会出现一位与爱徒有些相似的男性角色。如『随着本能去吧！』中的霖之助，以及早期月姬本中的志贵等。他们虽拥有着迥异的故事背景，但都可以看做作者将自身映射到故事之中进行二次创作的角色。

在作者的大多数同人作品之中，拥有此种设定的男性角色，大多为故事之中的主角。直到其在创作『同人 work』之时，才有所改变。在这部作品中的男性角色 Justice，虽在故事中频繁出现，但与真正意义上的主角还有所差距。因此，在阅读这部作品之时，部分读者会产生一种疑问，那便是为何在这部散发着百合气息的漫画之中，会出现一名如此碍眼的男性角色。他并非作品的第一主角，却个性鲜明。且在大量故事中出现的同时，与其中的女性角色都保持着一种或多或少的暧昧关系。

作者没有将 Justice 设定为主角，可能是出于对商业连载的顾虑。而令其在漫画中频繁出现，则可能是由于早已习惯以男性为主要角色制造笑料的作者，只有通过这种方式才能使自己的创作流程趋于稳定。

『同人 work』的连载是成功的。毕竟，能够在连载过程中被改变成动画的四格漫画，在那个每季新番数量远低于当下的年代，是极其能等可贵的事情。通过『同人 work』得到业界和 fans 认可的博之，在连载下一部作品之时，理所当然的会充满着自信。因此，『漫画家与助手』将爱徒设定为男主角，并将故事主线全部抹去的做法，既可以看做作者本人同人创作理念在商业作品之中的完全回归，也可以看做作者在商业连载积累足够经验后，对于业界的一次大胆尝试。毕竟，绘制同人本很有趣。而能保持绘制同人本的心态去创作商业漫画，应该也是很多漫画家所梦寐以求的事情。

漫画家拥有才能，每个漫画家的才能又存在着或多或少的差别。日本著名漫画家富坚义博，是被人公认的鬼才。其在出道初期，便以高超的画工，惊为天人的分镜运用，大气磅礴的世界观设定，及富有个性的角色塑造，一举成为了超一流漫画家。但是，才华横溢的漫画家往往有着属于自己的追求。富坚在『幽游白书』连载后期，曾因创作问题与『少年 jump』编辑部反目。而在杂志因『龙珠』的完结而销量大减之时，为了能够留住这位漫画界少有的奇才，



jump 甚至开出了“其日后可以一个月连载一话”的票码。面对这极具诱惑力的条件，热爱打麻将，看棒球，玩游戏的富奸毫不犹豫的答应了。而以此为契机，富奸的交稿变得越发散漫，渐渐变成了被众人所熟知的“富坚老贼”。

富坚并非不爱漫画，富奸只是在漫长的岁月之中失去了创作漫画的热情。博之在漫画创作方面的才华，相较于富坚义博，是难以望其项背的。但是，博之有属于自己的优点，那便是富奸在多年的连载过程中渐渐失去的，对漫画创作的热爱。

据笔者了解，博之虽算不上出产同人本最多的职业漫画家，但绝对符合“之一”的要求。即使是在 08 年『同人 work』没有完结，『漫画家与助手』正式开始连载的忙碌时期，其依然乐此不疲的创作着同人作品。而或许，正是这份热爱，使其受到了读者和杂志社的眷顾。以至于其可以在商业连载中，可以保持绘制同人作品的心情去创作。

这部漫画，以爱徒雇佣的第一位助手足须沙穗都告别助手一职，正式出道为结局，充满了离别的味道。而在那之后，虽然作者 13 年于漫画杂志『YOUNG GANGAN』之上开始连载该部作品的第二部，但其创作中心已明显不在这部作品之中。事实上，早在『漫画家与助手』于 12 年正是完结之后不久，博之便开启了全新作品的连载。而这部作品，便是在 7 月新番中脱颖而出的失智话题作 :『笨女孩』。



『笨女孩』，又译『单蠢女孩』，是博之于 2012 年 11 月于『周刊少年 Magazine』开始连载的四个漫画。作品最初围绕着智商几乎为负值的女主角花畑佳子的“犯傻”和男主角聪明异人的独行侠阿久津明的“吐槽”进行。并随着故事的展开，渐渐加入了诸如自愿成为两人朋友的乖乖女沙耶香，喜欢阿久津到暴走的巨乳风纪委员，称呼佳子“大姐头”的不良少年黑骑龙一等各种各样富有特色的角色，使得原本就欢乐的故事变得更加热闹非凡。

『笨女孩』又译为“单蠢女孩”，是漫画家连载于『周刊少年 Magazine』上的四格漫画。因为是少年漫画，所以最初的故事是男主角阿久津为主要视角进行叙述的。但是，随着故事的发展，故事的中心渐渐由阿久津转移到了佳子身上。单以动画中的剧情为例，无论是公园与二男一女三名小学生互动，还是在学校与三位辣妹互动，亦或是与沙耶香的“幸存之旅”，都没有出现男主阿久津的身影。相比较，阿久津单独出现的剧情就少了很多。究竟是何种原因，使得漫画在连载过程中发生这样的转变？一切，或许都与佳子与众不同的设定有关。



博之的漫画，经常被人评价为“以笨蛋为主角的漫画”。之所以被如此评价，是因为他笔下的角色，总是会极其认真的做出被常人认为愚蠢的行为。而这，恰恰也是 ACGN 作品中的笨蛋之所以被称为笨蛋的根本原因。在这里需要注意的是，天然呆虽然会给人以笨笨的感觉，但天然呆角色并非笨蛋角色。究其原因，在于天然呆角色做事总是不经大脑，常常在不经意间做出令人感到愚蠢的行为，并以此来博得阿宅们的喜爱。

将笨蛋设定为主角的做法，早在作者参与同人创作的初期，就已经被得意运用了。值得一提的是，这些笨蛋角色以男性角色居多，相比较而言，他笔下的女性角色则要正常得多。但在『笨女孩』这部作品之中，一切仿佛都颠倒了过来。阿久津拥有异常正确的三观，佳子则愚蠢得足可与动物相提并论。







在佳子诸多愚蠢得近乎脱离常识的所作所为中，给人留下最为深刻印象的，莫过于其对于香蕉的热爱。在漫画里，故事曾不止一次的围绕佳子与香蕉之间展开，并几次强调佳子只要吃香蕉就能够生活。

佳子喜欢吃香蕉的设定，很容易让人联想到同样喜爱香蕉的猴子。猴子是愚蠢的象征，早在春秋战国时期，著名的道家学派代表人物之一庄子，就曾在其所著的『庄子　齐物论』中，接猴子的愚蠢引出朝三暮四寓言。日本是受到中华文化影响较深的国家，在汉学流入日本之后，朝三暮四的典故逐渐被人们所熟知，猴子与愚蠢也因此，在日本获得了联系。

不过，作者通过香蕉令读者将佳子与猴子联系在一起的做法，相较于暗指佳子是个笨蛋，理解为佳子的智商已经与猴子相接近可能要更好一些。毕竟，既然在题目中已经明确指出了佳子是笨蛋这一点，在故事中再次强调略显多余。作者通过这个设定，将作品的核心——“完



工作的话，“每天都是星期天？”“梦想和捉鬼游戏都是要永远追逐到世界尽头的”，“为什么老师要逼我学习呢？”等话语，充分体现了其贯彻人生的享乐主义，虽愚蠢，却充满着感染力。

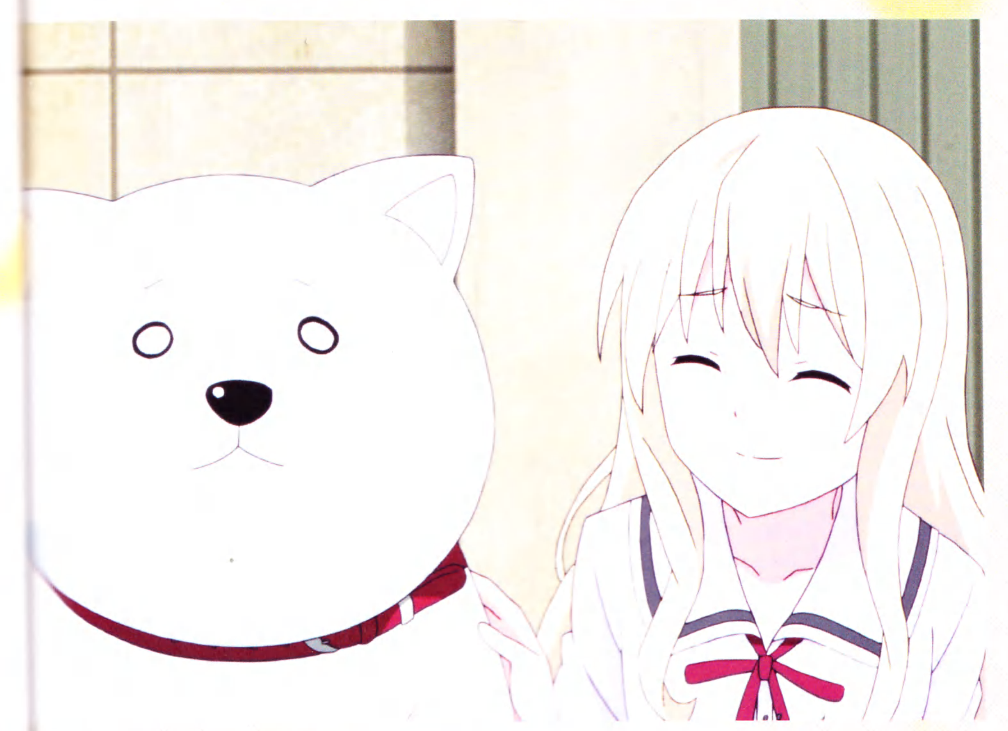
在这部作品之中，两名主角是两个近乎极端的存在。如果说，佳子忠实于自己的本能与冲动行事，那么阿久津便是完全依靠理性生活。佳子不爱学习，不解为何他人要强迫自己做自己不愿去做的事。在她的思考里，没有对未来的规划，对现实的顾虑，只有对快乐的追求与享受。阿久津则与之完全相反，不仅热爱学习，理解学习对自己的帮助。而且懂得规划未来，心中满是对现实的顾虑。

天朝的年轻人也好，日本的年轻人也好，都生存在压力之中。对就业的迷茫，对未来的不安，对人生价值的思考，使得很多人都苦不堪言。而在这份压力之下，有人选择奋勇拼搏，竭尽所能的提高自己；有人则选择短暂逃避，让自己活在当下。每个人都拥有属于自己的人生，每个人都能够选择适合自己的生活。阿久津所做出的努力，

全脱离实际的单蠢女孩的故事”简单直接的传达给了初次接触这部漫画的读者。而动画将香蕉与佳子完美结合的画面，则在此基础之上更为作品增添了一分画面感。作者巧妙的通过短短几个故事，不仅让观众快速的接受了佳子的人设，也为整部作品中出现的，诸如躲在下水道三天，徒步跑到农田去向农民伯伯道谢等诸多脱离常识的行为埋下了伏笔。而正由于佳子的行动过于脱离常识，促使作者渐渐将主视角由阿久津转变为佳子，并设定了更多的角色与佳子进行互动。这些互动，大多非“制造槽点 + 吐槽”的传统模式，而是“犯傻→影响→被影响”的新兴模式。本文开篇提到的“猴式智减法”，便是网友调侃这种模式而创造的。



作者在创造佳子时，并没有单纯的将其设定为“笨蛋”，而是将其设定为拥有属于自己的生存之道的笨蛋。因此，在这部作品之中，佳子虽然不断的做出愚蠢，引人发笑的行为，但偶尔脱口而出的歪理，无不令人印象深刻。不



虽然超常，但也是万千为未来而努力的莘莘学子的其中之一。而佳子，与任何人都不同，与任何人都不一样。她既不担心未来，也不怀疑未来。只生活于当下，只享乐于当下，只思考于当下。

回顾佳子的设定，如动物一般的思考回路令人感到惊讶。但是，正是这份几乎可以称之为诡异的设定，可以让人在观看这部作品的时候，暂时忘掉凡尘的压力，单纯的享受故事之中的乐趣。

如果说，『漫画家与助手』是博之在商业上的真正出道，那么，『笨女孩』便是其在出道之后的一次升华。在这部作品之前，他所创做的作品，大多拘泥于宅圈，创作与自身相结合。而在这部作品中，他在将自身原有的设定风格发挥到极致，创造了这名笨得完全不符合客观现实的女孩的同时，更充分运用佳子与社会的格格不入，设定了诸多映射现实问题的笑料。例如，佳子的母亲对佳子的顾虑，是作者对当今日本社会啃老现象的思考；而公园小朋友对佳子的那句“就是那样的大人在搞废我们的国家”，则是基于现实层面对自身所创作角色的吐槽。

自博之出道以来，已走过了 14 个年头。在这 14 年里，他的作品虽然没有发生质的飞跃，但一直都在不断精进。而其人气，也如作品一般，缓慢而稳定的提升。或许，他永远无法成为超人气漫画家。但他的作品，应该会一直保持原有风格作品的情况下，不断精进吧？▲





你为什么叫我探窟家
我不是探窟家
我只是个哭泣的孩子
看，我洒下沉默的泪水

你为什么叫我探窟家
我不是探窟家
我的愿望不似千千万万持笛人的愿望
如此微不足道
如果把它们告诉你
我会羞愧的脸红

今天我想到了下降
我只想下降
只因为我收到了约定
只因为既定的命运在呼唤我的心
只因为在浅浅的一百米捡到了一个机器人
一个可以带我下降的机器人

你看
我并不是一个探窟家
我只是一个想抵达奈落的忧愁的孩子
你不要为我的忧愁而惊奇
也不要问我
我只会对你说充满童真的喁喁细语
满怀希望，表面功夫的喁喁细语
我只会沉默的落下眼泪
就像弹药包里汩汩流出的水

我不是一个探窟家
我知道想要被人称为探窟家
被称为荣耀的白笛
所要付出的东西
深渊，薄纱掩埋厚厚骸骨的深渊
深渊，青翠的植物和漆黑的海水包围的深渊
笔直向下
我每天都会死去一点

我的确不是一个探窟家
我只是一个温顺的背负着希望与寂寞的孩子
我爱每一样东西普普通通的生命
我看见他们、她们和它们无声和激烈的凋谢
深渊深处，永远有着我们不知道的东西

——改编自马雅可夫斯基『你为什么叫我诗人』

下一层会怎样？

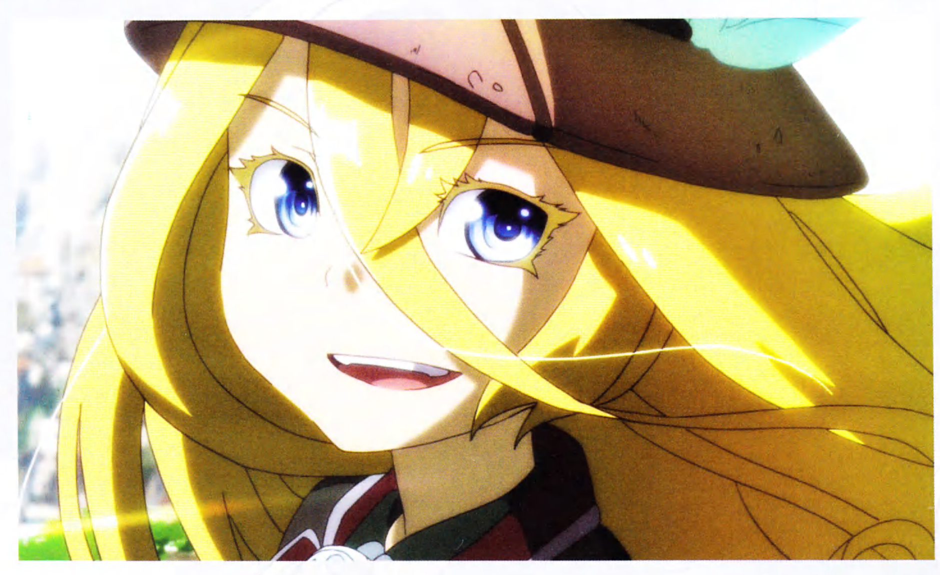
——浅谈土笔章人和他的『来自深渊』

■文/浅色回忆
■责编/稗田
■美编/三白



距离地面两万米





地球上最高的地方是珠穆朗玛峰，高度8848米。

地球上最深的地方是马里亚纳海沟，深度11034米。

从珠穆朗玛峰洁白的雪盖顶端到马里亚纳海沟没有一丝光线的斐查兹海渊，一共是19882米。

巧了，阿比斯之渊传说中的深度，也差不多是20000米。

七月唯一值得信仰的作品——『来自深渊』，讲述的便是这段少有人知晓的，探索深渊之旅。

从上空俯视阿比斯,会觉得它绝不是自然物。

孤零零的小岛悬于一望无际的海面上，像一只宽口浅底的大碟子，海岸上布满低矮的群山。如同被陨石击中一般，本应平坦的碟底，被巨大的阿比斯深渊所取代。直径一公里的圆形大洞占据了小岛绝大部分的面积，诱惑着每一个怀有好奇的冒险家。

叙述始于围绕着深渊边缘建立的城市——奥斯。

俗话说，靠山吃山，靠水吃水。奥斯就是一个靠着发掘深渊中的古迹兴起的城市。

每年，无数的探窟家乘坐升降机进入阿比斯，从泥土和废墟中带来数千年前的遗物。奥斯用探窟家胸口的笛子划分他们的实力，依次为赤笛、苍笛、月笛、黑笛、白笛。

对于普通人来说，黑笛代表着可以在阿比斯的一至四层随意行动的实力，是人类中的大冒险家。最顶级的白笛则个个都是传奇，非天赋秉异兼有奇遇不可得。

而我们的主角莉可，一位活泼好奇精力旺盛的12岁少女。在刚刚拿到赤笛的时候，就迫不及待地向阿比斯发起了挑战。

初看『来自深渊』，会觉得这是一个标准的冒险漫画。在100米深度见习的莉可，在拯救同伴的过程中，遇到了来自阿比斯底层的机器人——雷格。正如路飞吃掉恶魔果实，鸣人心中拘束着九尾，一护拿到了斩魂刀。获得了强力臂助，又一直对阿比斯心心念念的莉可，有什么理由不立刻出发呢?

在冒险的初期，莉可和雷格并没有遇到什么值得一提的困难。作为特级遗物，雷格肉搏能力强大，一双可以伸缩的手臂简直是为直上直下的深渊量身订做，掌心还能释放出灼热的激光，即使在漫画中群魔乱舞的深界五层、六层，对绝大多数对手也能一击必杀。金手指如此之大，加上土笔章人柔和软萌的画风，『来自深渊』天生就具有风光旖旎的纪录片属性，就像『迁徙的鸟』或『地球脉动』一样，读者只需跟着莉可和雷格的视角，就可以安心欣赏深渊下的种种神秘。



然而，作者土笔章人曾说："我不想画'只要努力就会变强'的故事，而是即使弱小、受伤，仍不停前进、不轻易放弃的精神。"于是，随着故事图卷的展开，读者发现美丽风景的背后，往往隐藏着漆黑到让人不能直视的东西。从地面到1350米的地方，是深界一层"阿比斯之渊"。这里绿草如茵，无数的遗迹和骸骨散落在岩壁和洞窟之中。探窟家更像考古学者。他们翻动石板，捡拾遗物。除去偶然会飞到上层的巨大血蛇和上升反应，并没有称得上危险的存在。从1350米向下，自深界二层"诱惑之森"开始，故事氛围和深渊内部的环境，开始一起变得诡异起来。

阿比斯之渊不是冒险家的乐园，而是冒险家的地狱。

土笔章人似乎是想探讨——当所有的意义

都消灭后，探窟家是靠着什么继续向前的？

莉可首先被摧毁的，是目标与存在。

任何一个看似温馨的故事，背后都是血淋淋的真相。在教官的口中，莉可的妈妈——歼灭卿莱莎当年为了把出生在深渊深处的莉可带上地面，和不动卿奥森一起，抛弃了所有收集到的遗物。用特级遗物“免除诅咒之笼”为莉可消除上升影响，留下一段充满母性之爱的佳话。可是，在深界二层的监视站中。奥森用实际演示道出了“免除诅咒之笼”的真相——这个遗物根本不能免除上升诅咒，只是能毫无道理地让存于其中的东西动起来，比如只剩一半的尸体，比如 12 年前的死婴莉可。

是的，根本没有什么脉脉温情。莱莎的队伍全灭，丈夫死亡，肚子里的孩子也没有保住。死产儿莉可只是为了满足莱莎的一个念想，被塞进了“免除诅咒之笼”。可以想见，在从深界四层抵达地面的旅途中。莉可先被笼子复活，又因为无法承受上升诅咒死去，再被笼子复活。这样的生死循环不知道经历了多少次，才换来了一个孤儿院的位置。



▲免除诅咒之笼



今日的莉可还是人类吗？答案恐怕是否定的。她其实和不动卿做实验的半片尸体一样，只是一具有人类外表，但是被深渊复活的活尸。所有被“免除诅咒之笼”复活的东西，都会向着深渊的方向爬去。莉可“想要探索深渊”不是出于好奇，而是被烙印在生命中的，无可违抗的印痕。

笔者很少能见到亲手把主角的行动意义摧毁的如此淋漓尽致的作者。在不动卿的这段剧情中，土笔章人狡诈的只描写雷格和不动卿的心理活动。对于理应受到最大冲击的莉可却着墨寥寥，没人知道莉可面对自己的身份的问题到底是怎么想的。我们只看到当太阳重新升起，两人又坚定的踏上了探索之旅，仿佛之前的一切无事发生过。

但是，土笔章人还没玩够。

下一个被摧毁的，是赖以倚靠的雷格的强大实力。

深界四层，巨人之杯。莉可毫无征兆的被穿弹兽刺中。雷格的灼热激光固然强大，可打不中就等于零，在敏捷又狡诈的穿弹兽面前。缺乏真正战斗经验的两人，只得落荒而逃。土笔章人毫不留情地详细描绘莉可肿胀的手，因为紧急上升七窍流血的状况，无奈之下被掰折的手腕，以及手腕碎裂出露出的碎骨、骨髓和神经。原本的萌系画风依旧，配合上极端真实，力度简直要冲破纸页的画面和剧情，让所有看到这一幕的读者都感受到深深的寒意。土笔章人的意思很明确，金手指的确很大，但是能不能用好是一回事，即使能用好，也免不了有百密一疏的情况。

自此，剧情急转直下，毛茸茸的娜娜奇小小治愈了一下读者，可随之而来的生骸制造过程和黎明卿的弹药包设定，把整个故事的基调彻底涂黑，让氏贺Y太、古屋兔丸、掘骨碎三这些专攻猎奇漫画的作者在『来自深渊』的面前黯然失色。身经百战，能一边看伊藤润二的名篇『三酸甘油脂』一边淡然吃烤肉的笔者，都有不少次心生胆怯，不敢继续翻开作品的下一页。其实，『来自深渊』的剧情方向并不难猜，难的是当最坏的猜测和想象变成现实，我们是不是有勇气去面对和接受。

黎明卿的章节，让探窟活动连最后的正当性都失去了。莉可和雷格为什么还要继续下降呢？



大概只是想下去看看，看看深渊的最底下有什么。

目标，身份，力量，正义都不重要。

重要的只是赤裸裸的“想看到”的欲望。



温暖与残忍并存的漫画家

当土笔章人在访谈中特意谈起多年前玩『巫术』这款游戏时的经历时，笔者就明白这家伙编写的剧情，永远不可能对读者友善。记忆力好的读者，应该能想起笔者之前介绍十文字青时，也曾提起『巫术』这款游戏。酷爱『巫术』的十文字青老贼的文风，也是不死人，不虐读者就不舒服的。毕竟，『巫术』当年就是一款虐杀玩家千百遍的游戏，这些还待『巫术』如初恋的作者毫无疑问都是抖M，并且也希望把抖M精神用自己的作品不断传播下去（笑）。

言归正传，土笔章人其实是位老资格的画师。1979年出生于神奈川县线的他，一毕业就进到了业界大厂KONAMI，成为了游戏美术设计师。在他的自述里，他从小就喜欢描绘虫子之类的生物，还会把昆虫的成长过程细致的用素描记录下来。用他自己话说就是——

“越恶心的东西画的越细致，写实。”

这点忠实的反映在他的作品中，『来自深渊』里的生骸和血蛇都画的很复杂，大众意义上重要的主角二人组则只是用简单明快的线条去勾勒。对外公开的解释是——“透过小孩子凸显人类的脆弱和无力”。那么用简单的人物和复杂的世界做对比就很好。但笔者倒是更愿意相信另一种说法：“比较好画”。

这并不是说他懒，而是游戏公司的要求如此。KONAMI这种游戏公司看看『NEW GAME！』就知道，分工是极为明确的。在进入公司的最初几年，土笔章人比凉风青叶不知道差到哪里去了，根本没接到什么关键工作，被扔去做动作调整和界面设计。直到任天堂准备推出著名体感主机Wii，作为大厂，KONAMI也要跟上。土笔章人终于获得了画画的机会，担任了『Elebits』这款游戏的人设。既然是讲究全家同乐，老少咸宜的任天堂平台。那么画风自然就要可爱亲民，形象简单易懂。根据网络上能查到的土笔章人的画作历程，他的画风差不多就是在这个时候定型的。游戏的内容蛮简单，就是挥动着Wii手柄去抓屏幕里的小精灵。



▼《Elebits-凯和零的大冒险》

借着体感的东风，『Elebits』的销量还不错，于是KONAMI又在NDS上制作了一部续作『Elebits-凯和零的大冒险』。在这部续作里，土笔章人的画风已然成熟，人设水平几乎和『来自深渊』无二，几位主角身上甚至还能看到雷格的影子。除非能把作品搞到马里奥级别，否则土笔章人这种画风在KONAMI的前途终归是有限。这是一家骨子里要做『恶魔城』、『合金装备』这种题材的公司，论黑深残的品味，土笔章人十分合格，然则拿着萌系画风玩黑深残却是

商业公司绝不会干的。

时光流转到2007年，在这一年的9月10日，我们非常熟悉的Pixiv诞生了。

作为一个业内，土笔章人成为了Pixiv的第一批用户，ID是4886，并且在9月21日上传了第一张作品。从他早期代表作『空想日和』能看出，土笔章人热衷于刻画精细又充满温馨感的场景，辅以天真可爱的男孩女孩。他要表现的主题绝大部分都是蕴含在场景/物品中，人物更多是作为点睛之笔出现，给充满颓废之美的画作赋予亮色和生命。

在P站作画的同时，土笔章人也积极在同人领域发展。画风虽不讨好宅群体，但因为非常具有辨识度和代表性，名声日隆。最终，在2010年时，土笔章人下定决心辞去了工作，变成了自由画师，一边创作着自己的故事，一边也接一些业界工作，甚至还参与了『迷家』的部分设计工作。

2012年，竹书房的编辑看到了土笔章人所画的短篇漫画『来自星星的弦乐』找到了他，邀请他去自家新开的web漫画网站WEBコミックガンマ上做连载。土笔章人想到了自己一直想做的“立体绘本”，便有了『来自深渊』的灵感。

『来自深渊』最大的亮点在于，尽管土笔章



▲作者的同人涉猎广泛



人用萌萌的人物和黑深残的剧情造成了令人不适的反差。可仔细想想，我们却不得不承认，土笔章人的黑深残很有道理。

在深渊之外，作品的镜头主要集中在城市里的孤儿院。从表面上看，这里除了院长凶悍一点之外，还是个不错的居住地。向深处看，则会发现孤儿院也好，城市也罢，作品只给我们展现了最美丽的一面。

不不，你们猜错了，笔者不是要说裸吊，那是作者的个人兴趣。

笔者想指出的是另外两点。

1、莉可和朋友们测试雷格时，房间里布满可怕的刑具。

2、莱莎掩盖莉可是自己女儿，一大原因是如果被人知道，有可能会通过绑架莉可来要挟她。

第一点，孤儿院自然不会变态到使用那些刑具。按照剧情所说，房间是用刑讯室改的，结合孤儿院的外形，恐怕孤儿院的房子前身是



▲可爱的男孩子，作者的可怕趣味



▲作者颇具复古感的博客

个监狱或者军队驻地。不过不管是什么，那些极具中世纪风格的刑具都说明，『来自深渊』的时代，绝不是温和友善的现代社会，而是私刑泛滥，力量就是正义的混乱时代。

第二点也佐证了这一结论。莱莎作为拥有强大的战斗力，稀有的白笛，尚且需要担心自己的女儿被别人挟持，更遑论生活在城市里的普通人。孤儿院的孩子们 10 岁出头就要成为见习探窟师，100 米的深度虽说没啥危险，可看莉可遇到的血蛇，也绝对不是百分之百安全的所在。我们熟悉的社会秩序在奥斯并不存在。在笔者的推测里，『来自深渊』中的社会概貌，大致类似大航海时代的欧洲都市。小孩子必须参加工作，人命也不是什么值钱的东西。

那么，大航海时代的冒险家是个什么样的生存状态呢?

艰苦，残暴，狡诈，大抵没有善终。

1492 年，哥伦布抵达美洲大陆，他没有在这里发现很多黄金，却发现了不少土著人。于是接下来的几次航行中，哥伦布和他的手下愉快地抓捕土著人勒索黄金，并且把土著人贩卖做奴隶，开了上百年奴隶贸易的先河。

1521 年，麦哲伦的环球航行来到菲律宾，他渴望为国王攫取一块殖民地，于是带领船员介入到当地部族的争端之中。只不过他运气太差，选错了队友，敌对部族的实力明显更为强大，结果被砍死在某座小岛的海滩上。

1779 年，库克船长在夏威夷阴错阳差地被岛民看成神使，库克为了更好的冒险，也乐于接受这一身份。但本应离去的他因为风暴又回到了夏威夷岛。船员和开始怀疑神的身份的岛民发生了冲突，库克在试图解决纠纷（用暴力）的过程中，被岛民杀掉了。

我们熟知的航海家尚且如此，普通的水手只会更加凄惨。

缺乏新鲜的水果和蔬菜，会让远航的船员患上坏血病，导致牙齿脱落，精神错乱，甚至死亡。即使后来人们隐隐发现坏血病的致病原因，也条件有限，无法根治。直到工业革命之后，才把这种疾病彻底从赶下了航船。

比坏血病更糟糕的是淡水问题，靠港时准备好的洁净的饮水，夏季一周之内就会变得臭不可闻，水中充满寄生虫。作为木质帆船，又不可能频繁生火煮沸消毒。在那个时代出海，不管是船长还是水手，都必须有个极好的消化系统。

即使抵达了目的地，也不代表就是安全的。在奎宁发现前，前往热带殖民地是个要命的活计。根据记载，欧洲的殖民者在某些环境恶劣殖民地上的死亡率高达三分之二，整个小镇因为疾病全灭的例子也不鲜见。

那个时代的冒险绝非有摄制组跟拍和保障的『荒野求生』那样轻松有趣，每一寸新发现的土地，都是用人命堆出来的。再熟练的冒险家，也不敢保证下一次能够安全归来。寻找新大陆的远航如同绝界行。在明天不知道还能不能活着的前提下，这些人对于生命必然是轻贱的。

在深界三层钻通道时，莉可为了勾引空中的怪物，把一堆毯毯鼠当诱饵扔了出去。她遗憾的不是牺牲这些毯毯鼠，而是自己没机会吃掉它们，浪费了粮食。

哥伦布、麦哲伦乃至库克船长看原住民时，大抵也和莉可看毯毯鼠一样，或者驱使他们去死（作为炮灰、作为重体力劳动者）或者干脆把他们卖为奴隶换回金币。

日常的烹饪中，当雷格觉得“这个生物刚刚吃过人，我们再吃它的肉有点恶心”时，莉可却表示——

> 虽然死亡令人悲伤，
> 但是他们转化为原生生物的血肉。
> 然后再次成为我们的力量，
> 我的探窟家就是这样才逐渐变强的哦。

这段话颇有草原部落的风格，游牧民族在处理狼和人，部落与部落之间的关系时，大抵也是秉持着这样的信条。不过，看似淳朴真挚的原生态思想诞生的根源却是——不这么做，就要饿死。



卿前者不知把身体改造成了啥样，后者早已没了肉体。从这层意义上看，在白笛之外前往绝界的莉可与雷格，一个是活尸，一个是机器人，倒也满足了“非人”这个条件。

可惜，动画因为篇幅的缘故，目测只会截止到米蒂的死亡。漆黑如墨的黎明卿篇，大家只有去漫画中找寻。

监督小岛正幸与系列构成仓田英之这样的考量是妥当的。因为『来自深渊』漫画承载的信息量极大，如果按照一般4话漫画制作1集动画的比率，就浪费了作者精心塑造的各种细节。托小时候热衷素描昆虫的福，『来自深渊』对生态环境的刻画极为详尽，原生动物之间甚至能隐隐组成一条食物链。莉可的野外烹饪水平也是看得人食指大动。如果不仔细表现这些要素，阿比斯深渊的设定就会变得很“空”。主角二人组的冒险固然是作品的绝对主线，然则支撑起这条主线的却是种种细节设定。包括但不限于奥森山脊上看到的日出、监视站构造巧妙的树屋、巨人之杯奇诡的生态环境。

说到这，就不得不提负责作品 BGM 的音乐人 Kevin Penkin。这位 92 年出生的澳大利亚籍的音乐人可谓奇才。18 岁时就受到植松伸夫（最终幻想系列核心音乐人）的提携出道，25 岁从英国皇家音乐学院毕业。本作充满异域风情的 BGM

所有人都向往服章之美，然则我们与未知的世界比较，实在太过渺小。所以冒险家和探窟家为了前进，必须抛弃文明社会的规则和信条，秉持最基本的实用主义，回归茹毛饮血的生活。先把自己变成野兽，才能如野兽一般前进。

所以土笔章人特意安排了黎明卿这个角色，他全无人性，他草菅人命，他用孩子的尸骨堆起往返绝界的通道。放在正常的人类社会里，他毫无疑问会被冠以变态杀人狂之名，送到刑场上去处决。但是在深界五层，莉可和雷格最终只是和他保持距离，因为没有了黎明卿铺路，就没有今日探窟家对于深渊的探索成绩。

冒险，就是如此矛盾。

打开绝界的必须道具白笛，必须用人制成。这一设定也清晰的表明——想要成为最顶级的探窟家，首先要抛弃人的身份。不动卿和黎明



录制于维也纳，笔者尤其推荐第一话出现的『Underground River』和『太阳升起』这两首。从水平上说，今年的动画中只有『末日时在做什么』里借用的名曲『斯卡布罗集市』能与之相比。从感触上说，上一次听到如此曼妙的配乐，还是『文明4』的主题曲『Baba yetu』。

在动画的第九集中，动画特意塞入了一段原创剧情，让原本一笔带过的深界三层冒险变得丰满起来。也把动画完结进度调控到漫画25话，娜娜奇正式加入队伍。对于读过原作的观众来说，这样的安排其实也不坏。动画精致的作画处处洋溢着漫画前半程的温馨感，最终结于一场催泪戏也算完满。

唯一的遗憾就是BD目测销量不佳，漫画卷均20万的销量（大部分是电子版，不过日本电子版卖的贵，也不算亏）也没有太多能提升的地方(JUMP的伪台柱们一般也就30-50万)。再加上土笔章人一年也画不了10话，第二季估计遥遥无期了。





阿比斯的秘密

深渊的底部有什么？访谈中的土笔章人笑而不语，但我们却可以猜一猜。

『来自深渊』的世界设定作者挖了很多坑。从地面到深渊六层，都能不断看到各种人类的遗迹。浅层300米上下有大量保持祭拜姿势死去的骸骨。经检测分别是2000年，4000年，6000年前留下的。深界三层有从岩壁上突出来的海盗船，深界五层通向六层的通道酷似大竞技场。再加上随着莉可潜入，地面上开始弥漫的传说中的怪病——“在生日的当天死亡”。一切的证据似乎都在指向——2000年的轮回。深渊是否会像伊藤润二的『旋涡』里描绘的那样，是一片土地在一段时间里的循环往复?

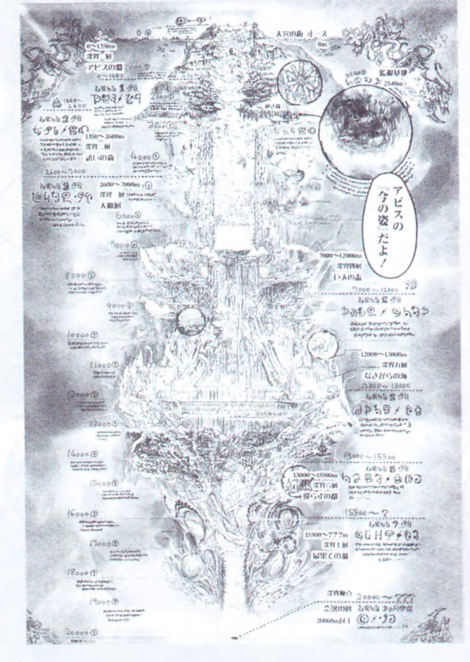
这的确是有可能的，然则轮回的猜测和故事初始的设定有着潜在的冲突。在作品开端，旁白曾表明——距深渊发现，已经过了1900年。

换言之，如果是2000年一轮回，那么从2000年前的大灾难到1900年前人类发现深渊只过了100年。在故事中并没有提到人类社会全部毁灭的传说，怪病也只在深渊所在的小岛上流传。以阿比斯的轰动程度和遗物的强大效果，外界不可能不知道阿比斯的存在，就算岛上的居民在一瞬间全部死光，小岛沉入海底。世界也不会只隔了100年就忘记这里。

除非阿比斯毁灭时能给全人类洗脑，否则唯一的可能性就是——2000年，4000年，6000年前的遗骨，在活着的时候也不为人类世界所知。

这就要涉及到阿比斯的构造了。按照设定，上升反应的原因是阿比斯内部有着肉眼看不到的“膜”，进入的越深，膜就越厚。这种膜只允许单方面通过，从上向下不会受到阻碍，从下向上就等于强行撕破膜，人类的身体就会受到损害。乍看上去，这种设定有点像潜水病，阿比斯也有点像个巨大的猪笼草，生物进来就会被吃掉。但细究的话，“膜”这个设定如果只是单纯增加探险难度，未免有些太过无聊。倒是土笔章人所说的：“创意来自立体绘本”让笔者隐隐感觉到了什么。

众所周知，立体绘本是一种把纸页折叠在书中，打开后会立起形成完全不同的形状的创作。日本人特别善于此道，建筑师大野友资就曾设计过一套堪称艺术品的立体绘本，效果完全不是我们过年时互送的立体贺卡可比的。



立体绘本的有趣点在哪里呢？在于折叠。同一个作品，折叠和打开时完全是两个不同的东西。故事中，不动卿曾言深渊越深的地方，时间和方位感就会越混乱，很有可能在深渊里过了一年，地面上已经过了很多年。加上深界二层上下颠倒的树，深界三层突出在岩壁上的船，深界六层结构诡异的人类城市这些怎么看都不像是生长或建造的东西。我们是不是可以猜测——所谓2000年的轮回，其实就是深渊会以这个周期，像绘本一样折叠又打开。

如此一来，就能解释骸骨和奇诡的风景，深渊折叠的不只是空间，还有时间。其间的一切都会混乱地融为一体，然后再分配到各层之中。“膜”的本质便是时空间的缝隙，探窟家向上前行等于是强行加速时间的流动，自然会产生各种反应。

那么，奈落之底有什么呢？等在那里的莱莎，其他前往绝界行的白笛在干什么呢？我们不得而知，毕竟很可能深渊的“深度”都是一个骗局，既然压力来自于“膜”，方位感又时常会错乱，那么深渊是不是直上直下的似乎也无从确认，也许所谓的奈落底部，就是深渊连接


▲岩壁上的海盗船

另一个世界的出口。遗物和各年代的骨骸，都是深渊压缩掉的其他世界。

当然，在土笔章人画出结局之前，一切的猜测只是猜测。不过，他对于结局的规划，我们倒是可以从他之前的短篇作品中一窥端倪。

『来自星星的弦乐』讲述了一个和『来自深渊』方向相反的故事。在一颗小小的星星上，住着一位小小的女孩。星星上只有她一个人，踏遍了星星每一寸角落的她感到十分寂寞。

一天，她发现一根丝线从星空中连接到了地面。她不知道这根丝线从哪里来，却发现每当她拨动丝线，弹奏出音乐时，丝线的另一端也会传来不同的振动。这让女孩十分振奋，她准备好各种道具，带上了礼物，顺着丝线爬向星空。

历经千辛万苦，女孩抵达了丝线的另一端，可绝望的是根本没有同伴。这是一颗环境比她原来的星星恶劣亿万倍的星球，所谓发送给她的振动，只是她拨动丝线传递出去的音乐，地面反射回来的振动。从孤单抵达孤单，加上身受重伤，女孩几乎绝望要死去。可她还是顽强地在充满毒气的星球上活了下来，直到——她在这可星球上又发现了一根丝线，带着对未知的兴奋与恐惧，她毫不犹豫地再度爬上。

故事的最后，土笔章人写到——

在遥远黑暗尽头的某个地方，
有一颗小小的星球，
那里曾住着一位少女。
但现在她已经不在那颗星球上了，
她踏上了一段没有退路，无比漫长的旅途。

笔者以为，『来自深渊』的结尾也会是一个类似的开放式结局。土笔章人会狠狠的虐掉莉可、雷格、娜娜奇以及读者，再扔出微小并承载着幸福的一点希望，作为安慰礼物。

土笔章人是想在作品中寄托对人类追寻未



知的赞颂吗？笔者觉得大概不是。他曾说过：人类本身就会死于对某件事物追求的途中。听起来，比起"未知"是什么，土笔章人更欣赏的是本着心中的最原始的欲望，义无反顾的上路的决然和勇气。

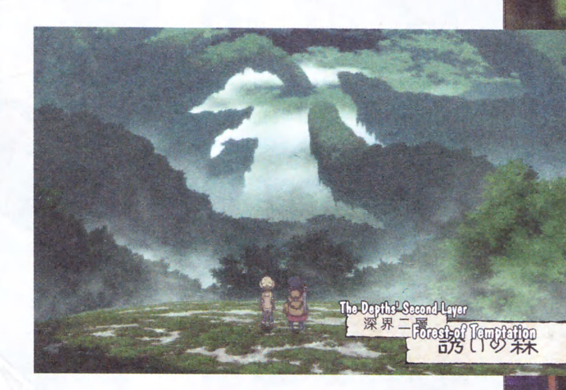
如果这种勇气能得到妥善的回应，那自然最好。

如果无人喝彩，似乎也无所谓，因为能进行这种行为的"无可救药"的人，本身就会从冒险中得到无上的快乐。

只是——

若是有一天，风的低吟声，变成了一种舒适悦耳的声音。
那么，希望你可以将自己最喜欢的旋律。
回赠给它。

谨以本文，为『来自深渊』献上一曲拙劣的回赠。▲





不可阻挡的魔女

NOTHING CAN STOP THE WITCHES

■文/潜行吧豆子 ■责编/稗田 ■美编/展颜



2016 年秋季，讲述第 502 联合战斗航空团（502nd JFW）的『无畏魔女』播出，对于许多追捧『强袭魔女』系列或是军事题材作品的观众来说本该是一件非常期待的事情，但事实却让我们不禁略带一些小失望。

动画中部分战斗桥段的制作直接使用了简单的 3DCG 动画。和今年年初播出的，且同样全程使用 3DCG 动画的『兽娘动物园』（けものフレンズ）相比，并不具备那样特别令人深刻的"魔性"。『无畏魔女』所采用的战斗桥段 3DCG 动画化，却令不少人感觉"违和感爆棚"……虽说制作技术上有所突破，但令更多人来说，反倒不如前两作『强袭魔女』那样的战斗卡看着更令人满意。

"复出"：姗姗来迟却又显力不从心

自 2012 年『强袭魔女』剧场版上映之后，时隔四年之后才推出『无畏魔女』的TV动画，在此期间整个『强袭魔女』系列作品无论是漫画、同人都开始有所放缓迟滞。这很大程度上于 DMM 页游『舰队 Collection』的风靡火爆和随之播出的 TV 版动画有很大关联，原『强袭魔女』系列作品的诸多主创也跟着这股浪潮更多开始投入精力在了『舰队 Collection』系列的创作之上。



▲第 502 联合战斗航空团标志

同样，在『强袭魔女』剧场版播出后的同一年，同样囊括前者诸多主创参与制作的『少女与战车』开始热映。『少女与战车』的热播和『舰队 Collection』的上线，这二者很快便上吸引了全新大批向军事题材更为青睐的年轻观众，因而"平成征兵三部曲"之中更早出现的『强袭魔女』系列作品却因暂且放缓脚步，而逐渐被二者略有冲淡。从而我们不难理解，2016 年『强袭魔女』系列全新力作复出之际并未引起像这两年『少女与战车』和『舰队 Collection』TV 版动画播出时的那股子热劲儿。

另外，相对于三部曲另外的"陆战"和"海战"相比，『无畏魔女』代表『强袭魔女』系列复出前也未做到太好的"造势"手段（比如隔壁 wargame 旗下的坦克世界和战舰世界都与苍蓝钢铁、少女与战车、高校舰队等作品合作了大量广告），通俗点说就是有一个合适的环境背景。『少女与战车』播出时的大环境，恰好是网络游戏『坦克世界』开始兴起的时候；『舰队 Collection』的 TV 版在 2015 年播出后，虽然好评声并不是那么地高，但因为先前已经在 2013 年『舰队 Collection』页游火爆之后保持了该有的热度，也为其 TV 版的播出打下了良好的观众基础。

而『无畏魔女』既然说的是相对于前作完全独立的"另一支联合战斗航空团"的故事，原则上是面对那些已经看过『强袭魔女』系列前两作并对整体历史设定框架有一定了解的老观众，但较前作相隔的时间略有些稍晚，观众黏度已经开始流失。虽然在复出之前，『强袭魔女』系列也有在 DMM 平台上打出卡牌收集类也有，但反响并不踊跃。因此没有很好的造势环境，倘若是刚接触『强袭魔女』系列的新观众，刚看『无畏魔女』的话一定会感觉有些茫然，而对于他们来讲势必会追随三部曲后来追上的二者。

也有相当一部分观众或许属于只观看过前两作 TV 版动画，但并未更深入的了解另外的官方小说或是漫画，以去认识除了前两作的主角第 501 联合战斗航空团（501st JFW）之外，还有这如此别有洞天的宏伟设定网络。可能是制作方也考虑到了这点，或是单纯的"前作情怀"体现，在这次『无畏魔女』中也出现了桑妮亚・V・利特维亚克和艾拉・伊尔玛塔・尤蒂莱南这对前作高人气 CP，在这一季中客串配角，这一对的出现反而像是给这部复出代表当了回"救场"，但其他剧中第 502 联合战斗航空团主角们反倒对观众们来说失去了该有的表现活力……



"里世界"：被小觑的宏伟框架

从 2008 年夏季『强袭魔女』TV 版第一季开播以来，到 2012 年 3 月上映的剧场版，被搬上大荧幕的这五年里，让观众们深刻记住了这群战斗在人类抗争涅洛伊最前线的第 501 联合战斗航空团。

但请不要忘了，根据最初的剧作设定，人类为抗击涅洛伊组成的多国魔女战斗航空团（JFW）共有八支，而第 501 联合战斗航空团（501st JFW）只不过是其中一支，另外还不算上战斗在北非的第 31 联合战斗航空中队或英国怀特岛驻扎的怀特岛分遣航空支队等等。若仅按照目前 TV 化各联合战斗航空团（JFW）的安排的话，『强袭魔女』系列 TV 化进程再战十年或许真不是什么问题。

▼被称为"平成征兵三部曲"的三部系列作品





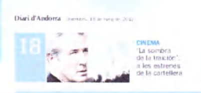


几乎所有人，都会将『舰队 Collection』、『少女与战车』和『强袭魔女』三部作品视作为"海陆空"三部曲，但与以第二次世界大战舰船和坦克作为主题的前两部相比，『强袭魔女』系列则是基于第二次世界大战期间各国



“王牌”或“非王牌”航空兵为原型而展开的故事，譬如无论是享誉“世界第一击坠王”拥有 352 架战果的埃里希·哈特曼（剧中人物艾丽卡·哈特曼），还是名不见经传且历史上击坠数看似不足挂齿的航空兵（如 1945 年 8 月 15 日当天，以击落 2 架零式战斗机为全部战果的英国皇家海军 G·J·墨菲少尉，则以其为原型在剧中以格丽泽尔·墨菲少尉的角色出现），我们都或多或少得能够看到她们原型当年的故事，因而对于人物性格塑造和故事创作能有着更为广阔自由的发挥。

Diari d'Andorra



CINEMA
'La sombra de la traición', a les estrenes de la cartellera

Cultura
oci

NOVE ART 32 PÀGINES QUE DE MOMENT ES PODEN DESCARREGAR D'INTERNET

Un manga amb Andorra d'escenari

Takeshi Nogami situa a les Valls un capítol de la nissaga 'Strike Witches', tot un fenomen entre el públic japonès ■ El dibuixant es va posar mans a l'obra en rebre la carta d'un fervorós admirador andorrà



UN RECORREGUT PELS SÍMBOLS I INDRETS MÉS EMBLEMÀTICS DEL PAÍS

笔者毫不夸张的说，如果你能够在这『强袭魔女』系列完整的 IP 框架中，熟知它所创作出的整套“世界航空步兵系列”人物设定，你或已经对第二次世界大战期间各国航空兵发展史及数位航空兵的传奇轶事能够有相当熟悉的认识。

除了原型为历史上诸位飞行员的「航空步兵」魔女外，『强袭魔女』系列中还带入了些许以陆战题材，这个部分虽然在整个『强袭魔女』系列的魔女设定中比例不大，但也同样是以第二次世界大战上的坦克王牌或著名坦克乘员作为原型而做出的设定。

其中，在以北非战场为原型的官方漫画或同人『阿非利加的魔女』、『沙漠之虎』等篇幅中，便出现过以历史上参加过“战斧”行动的英国皇家战车团军官（如 C·G·迈尔斯少校在系列中，以名为塞西莉亚·迈尔斯少校的陆战型魔女形象登场）或是曾经历过波兰战役的德军坦克王牌（如北非战役中以寡敌众的德军第 8 装甲团团长约翰内斯·库梅尔，在系列中以翰内洛斯·库梅尔的陆战型魔女形象登场）。而这也就说名『强袭魔女』系列未来还有更多在“陆战”型魔女人设素材下展开更多延展的可能。

除了对那些冷门的历史人物进行刻画外，『强袭魔女』系列还有另外两件事的确为日本外交做出了出乎意料的贡献。在系列中，有著名军事题材漫画画家野上武志操刀的官方漫画『安道尔的魔女』讲述的是第二次世界大战中战斗在小国安道尔的魔女。这个国家本是一个的欧洲弹丸之地，存在感甚微，但『安道尔日报』则在这则官方漫画发行之后，对其进行了头版报道并大力称赞。

在『少女与战车』的「继续高中」让人熟知之前，艾拉·伊尔玛塔·尤蒂莱南可以说是最著名的芬兰少女形象了。『强袭魔女』系列作者岛田文金曾就向芬兰驻日本大使馆特别赠送了一幅艾拉的绘图，这张画甚至还一度成为了芬兰驻日大使馆的推特头像，甚至在这个角色生日的时候，



5,176 ツイート　55 フォロー　80,073 フォロワー

フォローする



駐日フィンランド大使館 18分
フィンたん「以前、こんなイラストをフォロワーさんからいただいたことも。きーとすなんダナ（・×・）」

官推还会特别推送生日贺词。芬兰驻日大使馆形象就此“宅”化，可以说『强袭魔女』系列这两次是很“二次元外交”了……

“反差”：姐姐和 TA 的“实妹”

前文笔者个人唏嘘了这么多，但总得说来撇开其他因素不谈，『无畏魔女』的剧情设定还是尚可的。就播出后观察诸多评论发现，许多人自然会将『无畏魔女』角色和前作角色做对比。其中令人感觉最大的反差就是此次主角雁渊光，与前两作主角宫藤芳佳相互对比，认为雁渊光相对于后者在那两季中，宛如开挂般“主角光环”的来说，实在是太不像一个主角该有的样子。

相对于宫藤芳佳那样的天赋秉异，初入战场便信手拈来，雁渊光这个角色在『无畏魔女』贯穿全季叙述着一个资质令人捉急的新丁蹒跚学步的励志故事。笔者认为，这样的设定观念或许也和这二人现实世界中的原型有关。

前作主角宫藤芳佳的原型，本身便是 IJN 时代的著名空战王牌武藤金义，享有着「空中宫本武藏」的美名，在太平洋战争伊始便成为王牌，其击坠数也被官方认定为 30 架战果上下。

而雁渊光的原型，也就是剧中姐姐雁渊孝美的原型的真实妹妹——鶯渊光子。点到这里不禁要多提一句了，确实在原型世界中就是“实妹”！因为了解『强袭魔女』前两作的人都记得，歌尔特鲁特·巴克霍隆上尉（原型德国空军格尔哈德·巴克霍隆，世界第二击坠王牌）和艾丽卡·哈特曼中尉也确实在剧中有“妹妹”的存在，但这二位妹妹的原型设定则分别是现实世界中格尔哈德·巴克霍隆和埃里希·哈特曼的妻子。



▲二战之后的鶯渊光子（右），暨剧中雁渊光的人物原型（视频截图）

姐姐雁渊孝美的原型结合剧作来看也挺有意思，她的原型也就是另一位IJN王牌鸳渊孝上尉。在太平洋战争末期，他也与当时其他还仅存的IJN王牌一样，被分配至IJN第343航空队，这个航空队也就是武藤金义最后生前所在的部队，而且武藤金义也在IJN拉包尔第252航空队便结识鸳渊孝共同战斗。

鸳渊孝任职于IJN第343航空队后，便负责担任该队麾下第701战斗飞行队「维新组」的飞行队长，而与其同级的第301战斗飞行队「新选组」飞行队长也正是『无畏魔女』中管野直枝的原型菅野直，这也就是为什么剧中管野直枝会不断向雁渊光提及“你姐姐可是我死党”“很愿意与其姐姐并肩作战”这类话语的原因。

在鸳渊孝殒命之前，虽然战事频频告急，但始终不忘与远在长崎县的妹妹鸳渊光子保持书信联系，而他也是一个非常疼爱妹妹的哥哥，战时不忘寄唱片之类的慰问品给妹妹。第二次世界大战结束后多年，鸳渊光子结婚并更名为山田光子，而娶她的人同样也是战时鸳渊孝的后辈，暨同为海军航空兵的山田良市上尉。（不知未来『强袭魔女』系列若出现以山田良市上尉为原型的魔女，会设定成怎样的人际关系呢？）

在『无畏魔女』里虽然绝大部分时间姐姐雁渊孝美都处于「昏迷」状态，但无时无刻就强调着她和其原型赫赫有名和卓越的战绩，其中最有意思的一个梗便是全剧第一集中出现的那张



「电影海报」，也是在映射现实世界中于1963年上映日本的战争电影『太平洋之翼』。如果你仔细看剧中「电影海报」上的演员表，你不难发现这些名字和『太平洋之翼』的演员表极为相似，（注：剧中「电影海报」的排版和上面的监督及特辑监督名则源自于另一部电影『太平洋之鹫』）值得一提的是，这部『太平洋之翼』本身所讲述的故事也就是IJN第343航空队第701战斗飞行队队长安宅上尉的战斗故事，这里的安宅上尉原型当然也就是鸳渊孝了。

『强袭魔女』系列作品中虽未明确设定雁渊孝美和宫藤芳佳有交集，但原型鸳渊孝和武藤金义的另一层关系，是他们二人均战死在同一次空战中，暨1945年7月20日的「丰后水道空战」，这场空战中包括这两人在内的6人驾驶「紫电改」型战斗机迎击数目庞大的美国海军航空兵失踪，后被确认为阵亡。所以笔者也猜测，若『强袭魔女』系列后续TV作品再出现新的以扶桑皇国（原型日本）为国籍的主角，会不会其原型与「丰后水道空战」中另外阵亡的4名航空兵有关？



▲武藤金义和鸳渊孝双双殒命失踪的「丰后水道」现景



写到最后，笔者要提一句，本文并非包含强烈主观意愿，非要试图让所谓“海陆空”三部曲中的其中一部争出高下，毕竟作为一名『强袭魔女』系列的忠实粉丝，笔者还是更愿意让更多的人认识到这部作品，也同其他番的忠实粉丝有着同样的夙愿，希望这部番能够长盛不衰不断推出新的题材。

最重要的是，笔者也当然期盼能有更多机会在本刊中向各位介绍“魔女”们的传奇轶事！

写在最后～标题故事～

本期标题『不可阻挡的魔女』所指的“Nothing can stop the Witches”，灵感源自现今『美国空军军歌』（原1938年创作的『美国陆军航空兵歌』）中的最后一句。

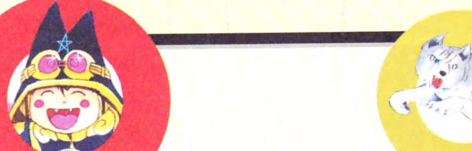
而这首歌也被改编为『リベリオンウィッチの歌』（利比里昂魔女之歌），收录于『强袭魔女』剧场版『秘め歌コレクション2』中，由剧中耶格和卢基尼的声优小清水亚美和斋藤千和演唱。

这一期虽然是借着『强袭魔女』系列的另一作『无畏魔女』的话题开讲，但也算笔者借标题开篇向前作致敬吧！▲

半个世纪的“友情”、“努力”与“胜利”

——『周刊少年 JUMP』创刊 50 周年纪念展及其他

■文 / 完蛋了的国王 ■责编 / 稗田■美编 / 三白





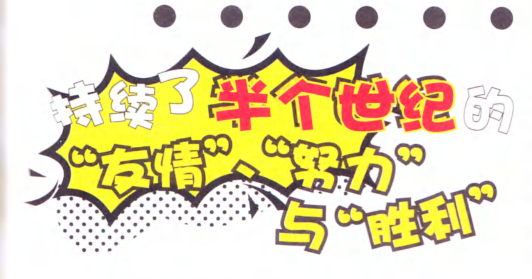




▲『少年 JUMP』创刊号，当时还没有“周刊”字样

对于这个星球上的绝大部分人来说，人生是不可能有第二个五十年的。那么，五十载时光的分量到底有多沉重？举个奇怪的例子，一本周刊漫画杂志的重量大约是 700g，一年有 52 周，50 年就是 2600 周，所以 50 年份的杂志加起来大概有 1820kg。50 年 =1.8 吨，何等微妙的等式。

很快，作为这个星球上最著名的漫画杂志之一的『周刊少年 JUMP』就将迎来创刊 50 周年纪念，人生或许没有第二个五十年，但一本杂志会不会有下一个五十年还真不好下定论。不管怎么说，『周刊少年 JUMP』的 50 周年大庆都将会是令整个日本 ACG 业界都为之震动的重大事件。从笔者这代人开始，喜欢动漫的人里就几乎不存在没有接触过 JUMP 作品的，所以说句不太矫情的话，虽然没有途径直接购买实体杂志，但在我们的成长经历中从来都不缺少『周刊少年 JUMP』的陪伴。JUMP 的 50 岁生日 PARTY 准备了哪些好看好玩的节目呢？这给了笔者想去凑一凑热闹的冲动。一直以来或许我们熟悉的是作品，但并不太了解『周刊少年 JUMP』是一部怎样的杂志。50 年的时光可以被浓缩在 1.8 吨的重量里，笔者要尝试的是如何把『周刊少年 JUMP』50 年的历史用 5000 字的篇幅来做一个梗概。



1968 年 8 月 1 日，『少年 JUMP』创刊号发售，这是一个值得纪念的历史性时刻。创刊的第一年『少年 JUMP』还不是月刊，而是一个月两期的双周刊，改成周刊化是在 1969 年的 10 月，从此『周刊少年 JUMP』的名称就固定下来了。进入 70 年代后『周刊少年 JUMP』很快进入爆炸式的急速发展期，1971 年发行量突破百万大关，到了 1973 年发行量就超越一直以来的业界龙头老大『周刊少年 MAGAZINE』，一跃成为周刊少年志的新王者，此时距离创刊仅仅只过了 5 年而已。



『周刊少年 JUMP』自创刊伊始就定下了一个规矩，那就是刊登的作品主题必须符合“友情”、“努力”、“胜利”三大关键词中的至少一个，这既然是杂志的经营方针，也可以说是作为一个大众媒体的价值观所在。顺带一提，『周刊少年 JUMP』的最大竞争对手『周刊少年 MAGAZINE』自 1959 年创刊以来从来没有提出过明确的办刊思路和口号，似乎一开始就是一家独大的状态，根本没有把同时期创刊的『周刊少年 SUNDAY』放在眼里，直到被后起之秀『周刊少年 JUMP』超越，曾经的业界老大才开始思考刊物风格差异化的问题。『周刊少年 JUMP』创刊之初也是模仿着『周刊少年 MAGAZINE』一点点做起来的，起初连载的作品大多以“男气”为主题，似乎以那个时代的社会价值观而言，衡量男子汉的标准就是“重视友情、永不言败的努力家”，所以出现了像『男一匹小鬼大将』这样的主旋律作品，并一跃成为『周刊少年 JUMP』第一代的招牌连载。别看把价值观吹的如此神乎其神，什么永不言败，什么努力家，『男一匹小鬼大将』说白了就是一部带有不良少年色彩的打架漫画，自从『少年 MAGAZINE』把这股“男子汉 = 打架斗狠”的节奏带起来之后，这一主题长期霸占少年漫画的主流地位长达几十年，80 年代时周刊漫画志一度被贬低为“不良少年才看的漫画”其实也不无道理。『男一匹小鬼大将』大受欢迎以后，受其影响而出道的漫画家里就有两位大师级的时代骄子：车田正美和原哲夫，这两位把少年打群架提升到了“伸张正义”、“守护世界的爱与和平”的新

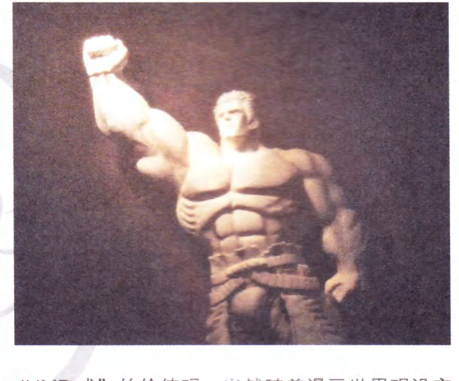


高度，同时也出现了本格的格斗漫画的新分野，向着追求竞技与胜利的健康方向发展。以上都是后话。『周刊少年 JUMP』之所以能在短短 5 年内颠覆『周刊少年 MAGAZINE』经营了十几年的江山，重要的一个手笔就是在 70 年代初大力扶持搞笑漫画。搞笑漫画的走红与日本艺能界搞笑艺人的蓬勃发展不无关系，60 年代末日本经济开始腾飞，老百姓日子好过了，心态乐观爱笑了，搞笑艺人们的行情自然水涨船高。早期搞笑漫画的梗和套路不像现在这么丰富，但当时的搞笑漫画多多少少都含有一些性暗示，甚至是赤裸裸的色情元素，这让年轻的读者毫无抵抗力。比如与『男一匹小鬼大将』齐名的共同打造了杂志百万销量的『破廉耻学园』就是这方面教科书式的范本，这部漫画的主角山岸八十八堪称教师天敌，每天在学校干的净是些偷窥女厕所、掀女同学裙子、乔装成保健医看女生裸体的龌龊勾当。可能是因为女性在日本社会里地位较低，没有发言权的缘故，作者、



▲此处是男气天王车田正美老师的展板，隔壁则是女子力十足的江口寿史老师的专区



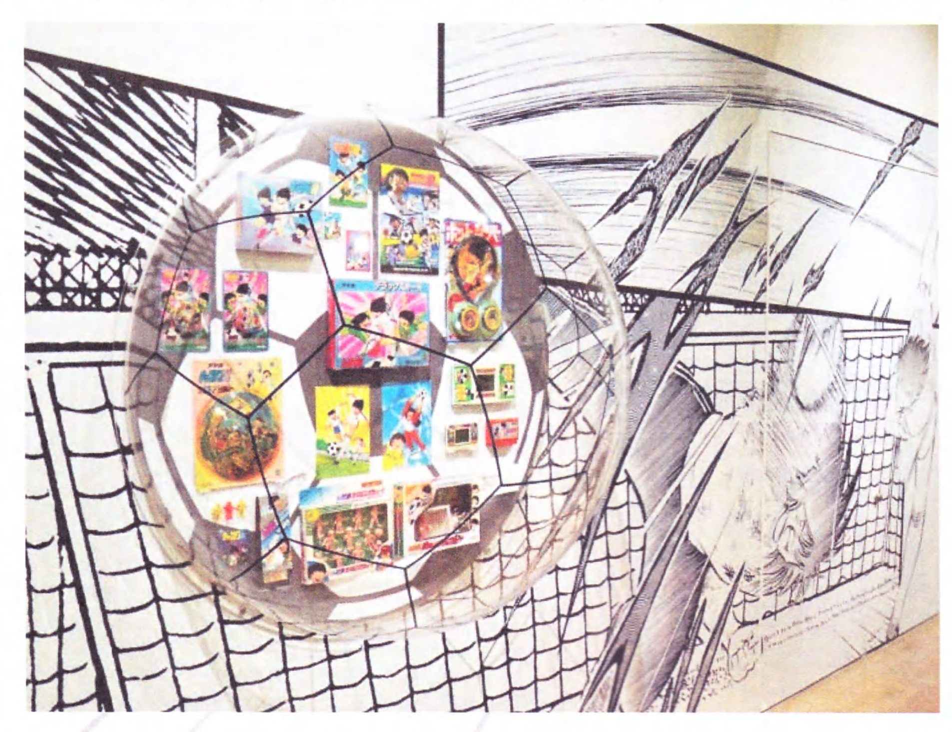


出版社和读者三方都对大量使用这样的下流梗毫不在意，此后还出现了大量乐此不疲的跟风之作。后来虽然闹出了沸沸扬扬的批判浪潮，但 PTA 的家长老师们抨击的焦点在于不尊师重道，以及性器官的不正当裸露，对不尊重的女性的问题视而不见。况且『破廉耻学园』的作者是后来成为漫画界神一般存在的永井豪，PTA 们闹了没多久也就偃旗息鼓了，如今『破廉耻学园』式的套路仍然被『周刊少年 JUMP』奉为圭臬，可见四十多年过去了，男尊女卑的现状并没有发生多大改观。当然这也是题外话。

70 年代可谓是搞笑漫画大跃进的时代，『少年 JUMP』上连续诞生了像『筋肉人』、『乌龙派出所』这样的长篇大作，后者已成为史上连载时间最久的少年漫画，从 1976 年到 2016 年的 40 年间画了整整 200 卷，不愧为日本搞笑漫画的活化石。同时期，武论尊原作冷硬题材的『猎犬警察』、车田正美的竞技格斗漫画『拳王新世纪』、寺泽武一的 SF 冒险漫画『哥普拉』纷纷崭露头角，也让人们看到了搞笑漫画一枝独秀以外的许多可能性。1980 年，『周刊少年 JUMP』宣布发行量突破 300 万册，与主要竞争对手之间的差距被逐渐拉开。延续了 70 年代最后几年百花齐放的良好势头，冒头的一批新作品朝着完全不同的两个新方向不断探索，一个是之前少见的以少女为主角的作品，其代表作是鸟山明大神的第一个长篇连载『怪博士与机器娃娃』（或者叫大家都熟悉的『阿拉蕾』），另一个是少年们唱主角的热血部活题材漫画，所谓部活就是社团活动，早年描写社团活动的漫画几乎只可能是竞技体育社团，而不会有现在经常能看到的文艺系社团的身影，其代表作『足球小将』想必是很多人童年时追逐过的梦想之一吧。传统的男气和冷硬类的大作也不断涌现，如车田正美的『风魔小次郎』、宫下亚喜罗的『魁！！男塾』、北条司的『城市猎人』、荒木飞吕彦的『JOJO 的奇妙冒险』等。但真正引爆 80 年代杂志销量的当属鸟山明的『龙珠』、武论尊 × 原哲夫的『北斗神拳』和车田正美的『圣斗士星矢』这三个大部头。

“与伙伴一起战斗”，似乎这样的题材最能体现出“友情”、“努力”、“胜利”的“少年 JUMP 式”的价值观，当然随着漫画世界观设定的高端化，曾经的小混混们之间的乱斗升格为了“赌上人类命运的武斗大会”，或者“世纪末救世主的复仇之战”，又或者“为了拯救女神而以命相搏”。这一时期，无论是挥洒汗水的部活少年，还是挥舞拳头的战斗少年，都被归入一个新的分野——热血少年漫画，后者也顺理成章的成为了周刊少年漫画杂志的三大主旋律之一，另两个是一直人气高涨的搞笑漫画，以及 80 年代后期才逐渐显山露水的恋爱漫画。

说到恋爱漫画，本不是『周刊少年 JUMP』的强项，因为三大价值观里只有“友情”没有“爱情”，但一定要把恋爱与“努力”、“胜利”这类字眼扯到一起的话也不是不可以。其实最早在恋爱题材里迈开步子，并且成绩斐然的是周刊漫画三巨头里最不受待见的『周刊少年 SUNDAY』，高桥留美子的『福星小子』于 1978 年开始连载，融合了搞笑、SF、恋爱等多种元素，一时间给予了业界相当大的冲击，冲击不仅来自于漫画，也来自于漫画家本身——女流之辈终于堂堂站到了舞台最中央的聚光灯下。三年后安达充的『TOUCH』问世，诠释了竞技类少年漫画新的可能性，那就是一边搞体育，一边谈恋爱。此后高桥和安达二人作为维系杂志销量的双壁在『周刊少年 SUNDAY』独领风骚十几年，直到被一个叫青山刚昌的男人抢走了风头。恋爱题材漫画在『周刊少年 JUMP』上起步较晚，



受重视程度也远不如那些男气十足的作品，当然要涌现出高桥那样的台柱级女漫画家就更难了。然而时代潮流不可逆，在80年代即将落幕的最后一年，『周刊少年JUMP』也终于迎来了阵中的恋爱漫画第一人，桂正和。桂正和出道于『少年JUMP』，但早年尝试连载的变身英雄系漫画并不成功，突然转型带有轻SF设定的恋爱题材漫画后反而一炮而红，从『电影少女』，到『D·N·A²』,再到离开集英社之前留下的『I"s』，色气与纯情并存,时不时上演虐心一幕的“桂式”恋爱漫画成为『周刊少见JUMP』后起之辈们日后的教科书。桂正和的好友鸟山明以及后辈河下水希都曾盛赞过桂老师笔下的屁股，在业界被巨乳毒害以前，“桂式屁股”一度也是大家争相模仿的对象。

1988年『周刊少年JUMP』创刊20周年之际发行量劲破500万册大关，并以这样的强势姿态迎来了被誉为少年漫画铂金时代的90年代。热血少年、搞笑、恋爱三驾马车齐头并进，80年代声名鹊起的一众大佬们继续保持绝佳状态，而拥有足以改变业界版图的实力的新人们也不断涌现。1990年井上雄彦的『灌篮高手』和富坚义博的『幽游白书』先后诞生，人气之火爆连当时资讯极不发达的天朝也能感觉得到，



▲这算低配版VR吗？（手动滑稽）



『灌篮高手』于1993年动画化，两年后正式引进国内播出，当时绝对可以用万人空巷来形容其盛况，可能在女性观众们看来，篮球帅哥们云集的『灌篮高手』较之『龙珠』、『圣斗士星矢』、『幽游白书』而言是一部少年漫画味道不算特别浓的作品，当然彼时国内可爱的迷妹少女们可能并不知道『圣斗士星矢』在日本的女性粉丝不遑多让给男性，她们有着一个共同的名字叫“腐女”……『灌篮高手』的连载于1996年结束，以一部超一线人气作品来说并不算长，霸榜10年之久的『龙珠』也早一步于1995年完结。老人淡出，新人冒头，和月伸宏的『浪客剑心』和高桥和希的『游戏王』已经以凶猛的势头后来居上，就在这新老交替的时刻，『周刊少年JUMP』在1994年12月发行1995年第3-4号留下了653万册的历史最高纪录，在如今纸媒体日薄西山的大势下，想要超越这个数字恐怕是再也不可能了，这个风骚的纪录或许将作为人类历史的一部分被永久封存。

常言道盛极而衰，苍天当然也没饶过巅峰时期的『周刊少年JUMP』，其标志性事件就是1997年中的某一期销量竟然败给了压制了20多年的老对手『少年MAGAZINE』。虽然后者只是因为利用『周刊少年JUMP』两大看板作品先后完结的空白期而钻了空子，但自身销量的大跌是不争的事实，而且事实证明这样的逆转并非昙花一现。好在扛起反击大旗的新看板作品很快出现，1997年尾崎荣一郎的『海贼王』横空出世，当时谁也没想到该作日后能成为销量盖过『龙珠』的史上最畅销漫画。两年后的1999年，『海贼王』的最大劲敌岸本齐史的『火影忍者』也粉墨登场。后来被称作“死火海”的三大民工漫画里诞生最晚的久保带人的『死神BLEACH』则是在2001年才开始连载的。世纪之交的那几年里『少年JUMP』上佳作不断，『猎人』、『通灵王』、『棋魂』、『网球王子』、『黑猫』、『草莓100%』、『死亡笔记』、『银魂』等等都是现在大家耳熟能详的作品。然而佳作的持续井喷却没有在短时间内挽回销量上的颓势，『周刊少年JUMP』直到2002年才重新夺回业界销量第一的宝座，不过当时的大背景是纸媒体受到互联网强烈冲击，各家的发行量普遍大幅回落，加上『周刊少年MAGAZINE』毫无征兆的爆出副总编藏毒被捕的丑闻，自毁长城将头把交椅拱手让回。几年来『少年MAGAZINE』能与『少年JUMP』所向披靡的热血少年漫画阵正面抗衡的力量就是持续走红的萌系恋爱题材漫画，CLAMP的作品群与赤松健的『魔法先生』都有着不动如山的人气。反观『少年JUMP』这边，桂正和出走他社，河下水希则屡遭腰斩，对恋爱漫画阵营的打击不可谓不大，后来无论是矢吹健太朗的『To LOVE る』，还是古



▲北条司老师是『周刊少年JUMP』长期以来的颜值担当



再更迭，却没有人敢痛下改革的决心。

进入 2010 年代以后，伴随着销量持续下跌的是看板作品平庸化的趋势。想要靠一两部作品引爆杂志销量，颠覆业界格局的时代已经一去不返了，一方面轻小说的大热分流了一部分读者的时间和购买力，一方面『海贼王』这样的怪物经久不衰且不断刷新各项销量纪录，新人新作的上升空间被挤占殆尽，身后又有末位淘汰的万丈深渊，日子确实是越来越不好过了。这一时期冒头的作品如『伪恋』、『齐木楠雄的灾难』、『排球少年』、『暗杀教室』、『食戟之灵』等作虽然类型五花八门，可以覆盖大部分读者的需求，但真正有统治力的现象级作品几乎没有，杂志这十几年来最高光的时刻竟然是在 2011 年的东日本大震灾之后搞公益连载，靠这种手段增加的销量说难听一点跟发国难财没有多大区别。

公益连载带来的销量提振终究也是昙花一现。2014 年『周刊少年 JUMP』实施了重大改革，破天荒推出了收费阅读的 APP “少年 JUMP+”。改革的收效如何我们不得而知，三年后的今天，『周刊少年 JUMP』的实体版加上电子版的总销量勉强能维持在 200 万大关，也就是说重新退回到了 40 年前的水准。逆水行舟，不进则退。年逾半百的『周刊少年 JUMP』是否已经开始一场漫长的告别了呢?

味直志的『伪恋』，连载都未能撑过 5 年（笔者注：『To LOVE る』后来虽然复活，但第二部『To LOVE る Darkness』连载于月刊『JUMP SQUARE』），在自家版图里恋爱漫画已经难以继续维持三驾马车的局面了。其实时代潮流的改变不会随个人或团体的意志而转移，当“秋叶原系”，亦即所谓的“萌系”在很短的时间内取代过往所有的风格成为业界唯一主流的时候，『周刊少年 JUMP』方面并非意识不到，只不过贯彻了 30 多年的办刊方针并不是通过换换 LOGO，办几场新人赏就能轻易改变的。更何况还有万恶的“读者回函至上主义”在毒害着杂志的连载阵容。“读者回函至上主义”简言之就是由读者主导的末位淘汰制，杂志通过回收每期的读者反馈回函对连载阵里的所有漫画进行人气排名，连续几期排名末尾的作品都将面临被直接腰斩的厄运，杂志前总编西村繁男甚至发表过“第二位以下的作品都是腰斩候补”的劲爆言论。事实上自创刊以来被腰斩的作品可谓不计其数，杂志版面有限，读者的耐心更是有限，所以不仅是那些尚需努力的新人漫画家，就连车田正美、桂正和、河下水希、矢吹健太



▲诉说着『周刊少年 JUMP』光辉岁月的看板



朗等大牌漫画家也都遭遇过作品被腰斩的尴尬。这样的结果无疑会对漫画家造成极大的打击，有人因此放弃漫画家生涯，也有人选择跳槽去别家发展，这反过来也大大损害了『周刊少年 JUMP』的声誉和新人梯队的培养。民意从来就是一柄双刃剑，存在“沉默的大多数”的情况下，用少数人的民意来左右一本杂志的连载方针，从某种程度上说实则是绑架民意的一种体现。但由“读者回函至上主义”这剂毒药营造出来的令人窒息的竞争氛围却也是让『少年 JUMP』比其他对手更积极进取的一种动力，一旦失去了这种长久以来高效运作的原动力，杂志的连载阵便会有瓦解的危险。所以尽管总编人选一



不太能令人满足的一场 SHOW

传统漫画杂志固然已经是日薄西山，但创刊 50 周年毕竟是个大日子，集英社当然要倾全力来好好庆祝一番。正式的 50 周年纪念日应该是在 2018 年 7 月 11 日，按照惯例大规模的纪





念庆祝活动会从一年前的 2017 年 7 月开始陆续展开。首先映入我们眼帘的就是“『周刊少年 JUMP』创刊 50 周年纪念展”，时间是 2017 年 7 月 18 日—10 月 15 日，工作日 10 点—20 点，节假日 9 点—21 点开放，会场地点在东京都港区六本木的森大楼 52 楼的“森艺术中心画廊”，乘坐地铁日比谷线或大江户线至“六本木站”即可轻松直达。根据官方提供的消息，这次的 50 周年纪念大展将分三个阶段开展，目前开催中的是自 1968 年创刊至 80 年代末的作品专场，展示 90 年代以后作品的“下半场”会在明年分两次举办。本次展览的票价分为三个档次，简单来说就是预售票、普通“裸票”、以及特典票。日本的这类动漫作品展一般都有预售票卖，粉丝们可以提前几个月在网上或便利店的自动终端上下单购买，价格比普通票优惠 10% 左右。

这次 JUMP 大展的预售票售价 1800 日元，普通裸票则是 2000 日元（高中生 1500 日元，小学生 800 日元），可以当日在现场购买。说到在便利店购票，可能很多去过日本的人并没有特别留意很多便利店在靠近收银台的角落里安放着好几台机器，比较常见的就是复打扫一体机和自助缴费终端，这个终端的用途很广泛，上至购买演唱会、展览会、景点入场券，或者长途巴士票，下到水、电、瓦斯、宽带费的缴纳都能胜任，客人可以刷卡也可以拿到收银台付现，

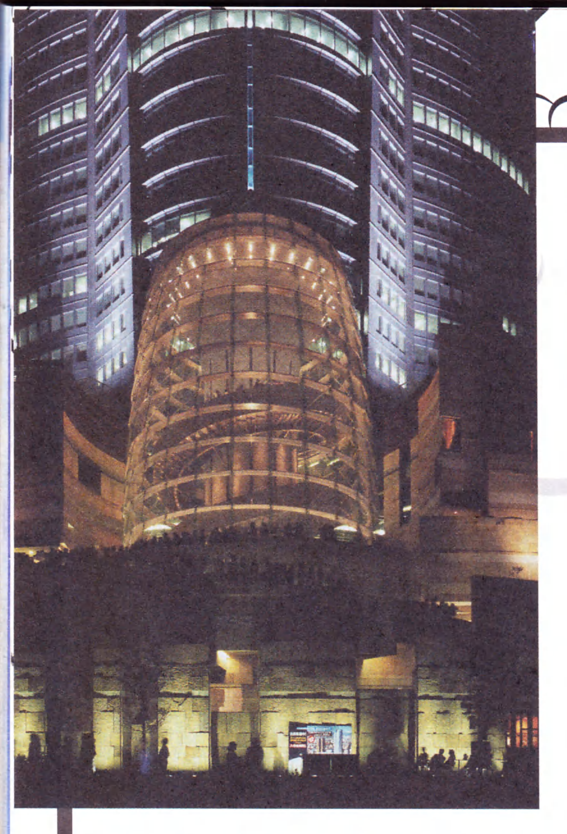




▲坐落于高档时尚的六本木的森美术馆

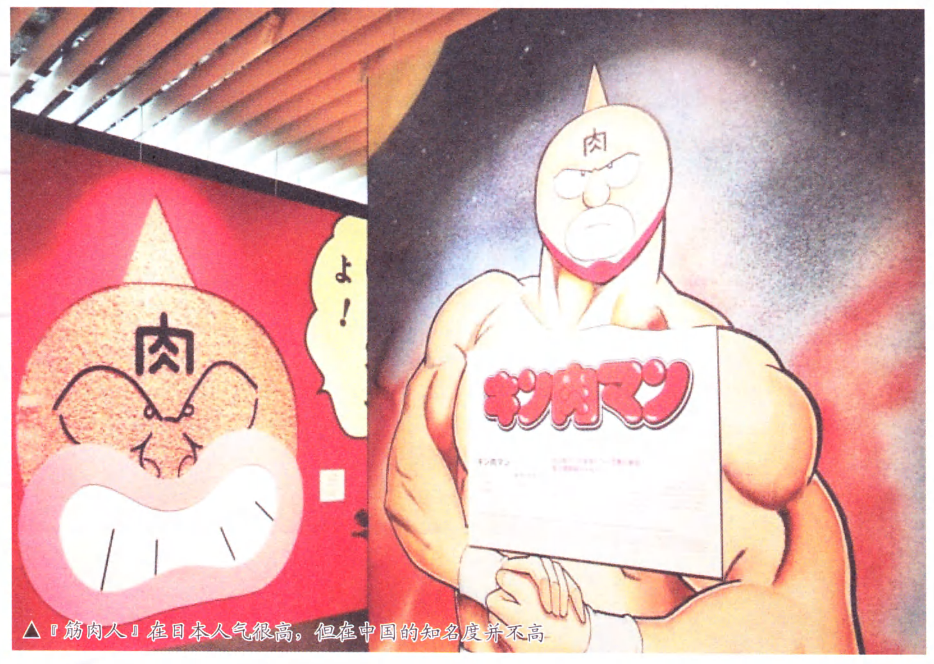


操作非常方便。笔者在台湾也看到过这类终端，毕竟全家、7-11、罗森这些大连锁品牌在日本和台湾都很普遍，不过暂时在国内还没有见过功能这么强大的自助终端。如果不在乎 200 日元的区区优惠，当然可以到现场买当日票，除了 2000 日元普通裸票，还有一种 2200 日元附赠小册子的普通票。至于特典票，与预售票一





▲连载了 40 年之久的『乌龙派出所』是目前最长寿的少年漫画



△『筋肉人』在日本人气很高，但在中国的知名度并不高

场馆是专业画廊，环境非常不错，工作日前来参观的话虽然碰上暑假，但其实并不拥挤，可以比较悠闲的浏览。不过最大问题是展品类型和展示形式太过单一。本次展出作品一共 63 部，囊括了笔者前文中提到过了 80 年代以前的所有看板级作品。场内展示最多的就是历代大作的复制原画，还有少量漫画家手稿和周边，原画跟读者在杂志和单行本上看到的内容并没有任何差别，只不过是把一些经典名场面抽选出来放放大而已，手稿其实也并不稀罕，要知道像



样提前贩卖，也早已售罄。本次的特典票售价高达 9600 日元！附赠的是一套 10 个装的别针，别针图案是精选的历代十期杂志封面，要说特典物的价值其实还是有点分量的，但近万元的价格实在不敢恭维，刨除 2000 日元的票价，一套 7600 日元的别针组，平均每个别针 760 日元是偏贵的，以笔者的经验这类版权授权装饰品单价不应该高于 600 日元。所以网上有很多 JUMP 读者纷纷留言吐槽特典票太坑，学生党只能望洋兴叹。的确，『周刊少年 JUMP』6 成以上的读者是 16 周岁以下的中小学生，一个月零花钱不过几千日元，不向爹妈伸手的话根本买不起这么奢侈的东西，这类限定特典往往成为成年人的囊中物，其中不少还会流入雅虎拍卖变成“转卖屋”的摇钱树。

票价贵不贵是一回事，展览内容能不能值回票价则是另一回事。以笔者的亲身体验来说，





▲以『龙珠』这样的地位，展品确实太过简单粗糙了

鸟山明、车田正美、北条司这样的老牌大腕漫画家生涯当中不知道开过多少次作品展、主题展，再珍贵的手稿看多了也就那么回事。事实上现在的年轻漫画家无论是作画方式还是理念都跟老一辈相当不同，即便是有志于成为漫画家的年轻人，硬要说看看老前辈们的原稿能看出什么名堂来似乎也牵强了一些。倒是好不容易有机会让这些在50年的漫长时间里先后登场的著名漫画同时出现在同一个时空里，如果能做一些作品与作品之间的互动，哪怕是像以前任天堂做的『JUMP全明星大乱斗』一样的大杂烩，展览的可看性也一定会大幅提升。可惜放眼整个会场，多媒体展示的手段本就不多，基本还停留在用投影仪、LED屏播放一些静态幻灯片的90年代水准上。诚然由漫画改编的动画版权并不完全在集英社手里，想要在展示中使用动画镜头恐怕要在授权问题上费一番心力，但集英社方面似乎也没想到要制作一部纪念动画短片什么的，再不济也可以是一个几分钟的特制CM，很多作品年代久远，老的动画画面可能早已不堪使用，重制一下意义非凡，毕竟一本杂志能有多少个50周年，莫非真的是经费不允许？还是编辑部压根就没有想这么多呢？笔者不禁想起2009年『周刊少年MAGAZINE』庆祝创刊50周年时搞出的的诸多是非，当时讲谈社一口气公布了好几部作品真人电视剧化的消息，还高调宣布曾经的看板作品『GTO』推出续作，但现实情况是过去不少粗制滥造的电视剧早已让读者失去兴趣，『GTO』早先就是因







为人气下跌而完结，时隔7年的回归也没有制造出多大的话题，而且为了给『GTO』腾版面腰斩了好几部新人的作品。可悲的是一番折腾过后杂志销量不增反跌，与『周刊少年JUMP』的差距反而被拉大了。所以说50周年纪念这样的大庆典，没有直击读者的痛点，而是单纯靠搞搞表面功夫对提振杂志销量于事无补。不过这终归是笔者的一家之言，没有根据的瞎操心罢了，对于JUMP的广大粉丝们来说，从这个夏天开始的一年时间将会有很多形形色色的庆祝活动接踵而至，放松心态玩乐一番才是正事。


▲美术馆经营的咖啡馆这次推出的限定汉堡



如果觉得光看展有点意犹未尽，而且时间又比较充裕的话，笔者推荐花一点时间来做一次有趣的车站章接力活动。此次集英社联手东

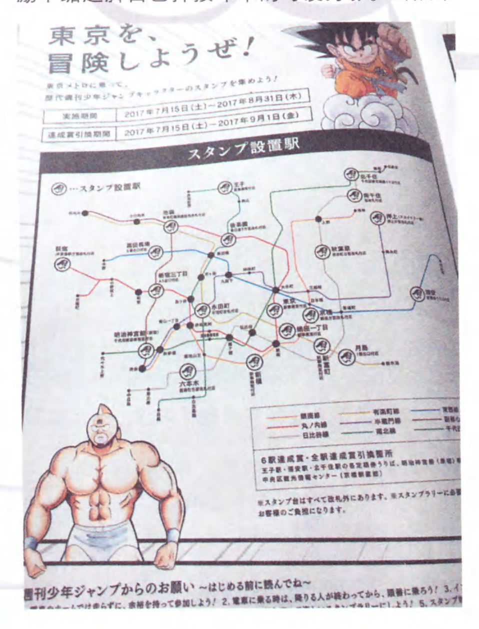






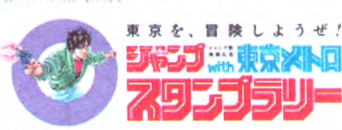
京地下铁公司，在车站章的设计上推陈出新，对于活动参与者来说是一次需要驱动双脚才能体验到的妙趣横生的经历。

笔者以前曾经专门介绍过日本的车站章文化和形形色色的车站章接力活动。其实一到暑假里车站章接力活动比一年中任何时候都要活跃，因为很多接力活动的对象是亲子，电车公司还会推出多种优惠乘车券方案鼓励乘客参加，节假日里经常能看到 3、4 岁的幼童在母亲的鼓励下踮起脚自己押按印章的可爱身影。当然常



Z 02 表参道

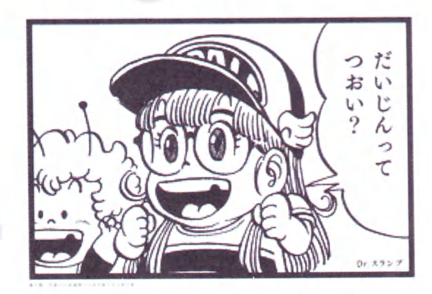




年以来参加车站章接力活动的主力人群还是成年人，不仅是节假日，下班高峰期过后很多上班族还会抱着一打专用的小册子一个车站一个车站的去“扫荡”车站章，有些人是帮朋友代敲的，也有人就是冲着奖品而去，一个人独占好几份册子。有时候敲章台前还会排起长长的队列，这样的奇特风景在其他国家是绝对看不到的。

参加这类专门的车站章接力活动，一份专

H 06 霞ケ関





用小册子、一张优惠乘车券和足够的纸巾（或者抹布）是三件必不可少的物品。这次“东京，去冒险！周刊少年 JUMP 车站章接力”当然也不例外。本次活动时间从 7 月 15 日开始至 8 月 31 日结束，在东京地下铁沿线 20 座车站设置了车站章，每一枚印章对应的是一部 JUMP 的漫画，这次的特别之处在于印章被精心设计成漫画格子的形状，上面印着角色和台词，集满 20 个印章实际上就能组成两页完整的漫画！这么厉害的创意据笔者所知在车站章接力历史上还是第一次采用，也只有『周刊少年 JUMP』这样的老牌漫画杂志才会有如此得天独厚的先天条件，其实这也在一定程度上实现了笔者在前文里所期望的将 50 年里的历代看板漫画融合在同一个时空中互动的构想。



在进行接力的过程中要注意的几点是，东京有东京地下铁和都营地下铁两个系统运营的地铁线路，互相之间换乘票价要另外结算，为了避免很多麻烦可以购买一张“TOKYO SUBWAY 24 小时乘车券”，这是一种专供外国游客使用的优惠地铁乘车券，覆盖东京地下铁和都营地下铁的全部线路，而且是按 24 小时而不是自然日来计时，800 日元的票价可以说是物超所值的，目前这种乘车券在东京各大 BIC CAMERA 商场柜台都有代售，不用特地在机场购买，非常方便。当然传统的东京地下铁自营的 24 小时乘车券也可以应付，售价只有 600 日元，缺点是换乘时不能利用都营线来过渡。车站章的设置时间是每天 9:00—20:00，敲章台全部安置在检票外，专用小册子则在上述的 20 个车站的检票内 DM 单架子上自助领取（找不到或者取完的话需要咨询车站乘务员）。由于车站设施比较复杂，人流又很密集，官方特别在小册子上标注了敲章台的具体位置，站厅内还到处张贴有指示图，引导乘客方便的找到敲章台。敲章时要遵守一些基本礼仪，比如按秩序排队、敲完以后物归原处、尤其是印泥盒要关起来以防印泥风干。不过不懂事用印章在桌面上乱按的小朋友还是很多的，所以按押前务必用纸巾擦拭一下桌面，按押完以后再擦一下手，否则宝贵的小册子或手帐很容易污损，此乃笔者的心得之谈。

车站章接力活动一般都设置有奖品，本次



车站章具体的设置情况如下：

新桥站（银座线）：哥普拉	京桥站（银座线）：筋肉人	荻洼站（丸之内线）：秀逗泰山	东京站（丸之内线）：足球小将
后乐园站（丸之内／南北线）：龙珠	池袋站（丸之内／副都心线）：铁拳对钢拳	押上站（半藏门线）：乌龙派出所	永田町站（半藏门／南北／有乐町线）：黑天使
王子站（南北线）：赛车场之狼	新宿三丁目站（副都心线）：城市猎人	明治神宫前［原宿］站（副都心／半藏门线）：推荐！！ PIRATES	高田马场站（东西线）：根性青蛙
浦安站（东西线）：圣斗士星矢	北千住站（千代田／日比谷线）：高校奇面组	南千住站（日比谷线）：小魔星	秋叶原站（日比谷线）：阿拉蕾
六本木站（日比谷线）：北斗神拳	月岛站（有乐町线）：魁！！男塾	新富町站（有乐町线）：银翼超人	银座一丁目站（有乐町线）：猫眼三姐妹



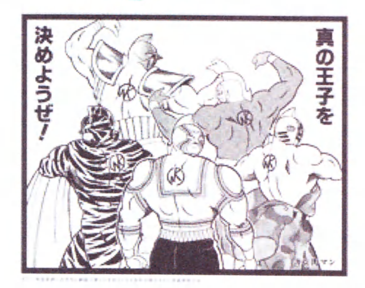
活动设有三档奖励，分别是6站达成后可以领取的贴纸、全站达成奖的文件夹、以及特别大奖。前两种奖励只需要到指定的车站换取即可，特别大奖需要把回执剪下来邮寄给活动组委会抽选产生，幸运儿们有机会获得特制的车站海报、50周年展的门票两张、或者一张“周刊少年JUMP封面风”的证书。笔者记得去年参加过的“奥特曼50周年车站章接力”的特别大奖是邀请获奖者拍写真，这类奖项对一般人来说或许听起来有点傻气，但对铁粉们而言杀伤力还是很大的。当然笔者因为时间关系即使集满了印章也无福消受奖品（奖品兑换17点就结束了，赶在20点前完成接力的话是没办法当天兑换奖品的），参加接力一半是个人兴趣，一半也是为了写作需要，奖品倒是无所谓了。

值得一提的是，与车站章同时铺开的还有海量的车站海报，这次的海报都是为地铁站度身定制的，散布在东京地下铁全部171座车站，总数据说有139张之多。很多已经封笔多年的漫画家为了这次活动重新提笔绘制了自家的经典角色，而且海报上的台词都经过精心设计，能体现出车站周边地区的特色，例如新宿三丁目站的『龙珠』海报上贝吉塔老爷的台词就是“还要买买买吗！？真是过分的物欲啊……”显然是在吐槽败家的老婆大人，因为新宿三丁目站一出站就是著名的伊势丹百货店。还有的海报看了让人忍俊不禁，杂司谷站的海报上年幼的琪琪正在小声问小悟空“阿莱？（站名）要怎么念来着？”说实话笔者也不会念啊，哈哈哈哈……！这些海报令车站着实增色不少，据说现在东京很多上班族在午休的时候也会坐地铁到处周游就为了收集海报照片放到社交媒体上嘚瑟。所以如果不想把时间花在追逐车站章上的话，不妨放慢脚步欣赏一下有趣的车站海报吧。

读者朋友们拿到这期杂志的时候车站章接力活动应该已经结束了，不过同一档期里为了给真人电影版造势的“银魂车站章接力活动”则要一直进行到9月18日，这段时间里在东京旅行的话不妨去凑个热闹。本次接力活动由东急电铁全程支持，印章将被安排在涩谷、多摩川、多摩PLAZA、旗之台、日吉这五个东急沿线车站，5个车站的接力还是很轻松惬意的。东急目前在销售与『银魂』联动的一日乘车券，售价660日元，即便单纯为了收藏买一张纪念票也花不了几个钱。东急沿线的动漫圣地还是不少的，像是多摩川站周边有『某科学的超电磁炮』，下丸子站周边有『女仆咖啡厅』，自由之丘站周边有『猫物语』，田园调布站周边有『白兔糖』、『染红的街道』，世田谷站周边有『魔法使的条件』等等作品的取景地，因为篇幅关系笔者就不一一展开了。

漫长的暑假即将过去，这个夏天诸君有没有留下什么美好的回忆呢？放任自流是治不好懒癌的哟！好了，下次再见吧……▲

N16 王子





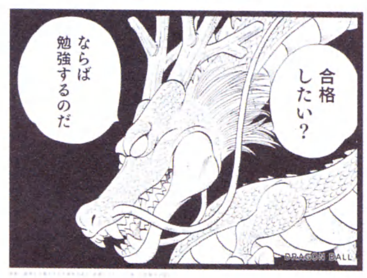


F13 新宿三丁目



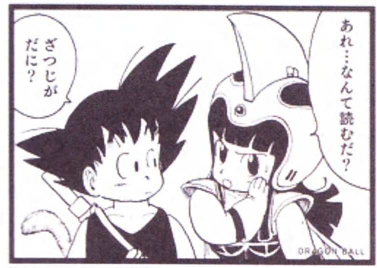


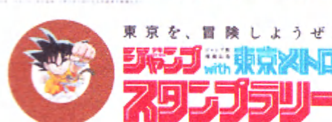
C13 湯島



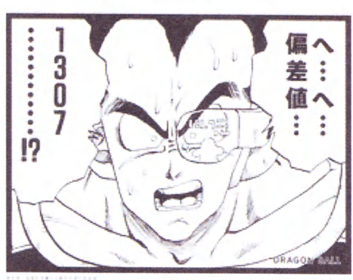


F10 雑司が谷





N12 東大前





贯穿四季与谎言的“红线”



——『ウソ』系列剧情赏识&点评

■文/湿帝　■责编/ 如月千华　■美编/三白

——只要是人，谁也没法避免说谎
为保护自己而说谎，为否定自己而说谎，为欺骗自己而说谎……
谎言也分种类，无论是谁也有着说谎的理由。



过去，樱井宗一郎因某个契机与“魔法使”相遇，其身体被植入能看穿他人谎言的魔导器「レッドライン（Red line）」。作为其代价，自身没法生成魔力的宗一郎只能通过收集魔力来维持魔导器的运转，否则会有生命危险。于是他在学园中私设“猫手部”，利用“魔导契约书”完成学生各种各样的委托来收集储存魔力。

得到魔导器的他曾用其能力试探父亲对自己的爱，其结果导致了家族的破裂。自此之后，他发誓自己再也不会说谎。随着自身的成长，他对谎言的看法也从单纯的讨厌变成夹杂各种的感情。四季交替，他与四名少女围绕“谎言”的故事也就此展开……

INFO

游戏名：ハルウソ -Passing Memories-
开发：Campus
剧本：工藤啓介、神堂劲
音乐：押上極、樋口秀樹
原画：りいちゅ
发行日期：2015年11月27日



春天开始到来，如往常一样，宗一郎与拍档——艾丽丝·F·和黑猫使魔·SPOKE在猫手部室处理学生的委托。宗一郎利用魔导器，很快看穿前来委托的两名学生的目的不纯，拒绝接受其委托。其后又一名学生来到猫手部，他的委托内容是希望能调查学园的美少女“姬野樱月”现在是否有喜欢的对象。接下委托的宗一郎马上开始行动，艾丽丝调查后得知又有一名男生即将对樱月进行告白。其后，宗一郎亲眼目睹樱月拒绝那名男生的告白，只是樱月那温柔的拒绝话语，里面却充斥各式谎言。随后，宗一郎找上了樱月，对方显然对宗一郎找上自己感到惊讶。宗一郎与樱月对话时发现对方没有到触发魔导器的效果，因此确认她提到的“自己已有喜欢的对象”为真话。

第二天，宗一郎与艾丽丝在食堂午膳时，偶遇学生会会员·和泉葵和学生会会长·帝堂雪华。因过去某些“不愉快”的事件，葵和宗一郎及“猫手部”保持微妙的距离。另一边，雪华对宗一郎的个人能力有着很高的评价，一直试图拉拢他进入学生会，但宗一郎始终作出婉拒。宗一郎从食堂员工获得一封匿名信，晚上，他来到信上所指的场所，将他叫出来的人竟是樱月，对方更突然向他作出告白。虽然宗一郎利用魔导器的能力察觉对方并非在戏弄自己，但他没法弄清樱月的用意，再三思虑后拒绝了其告白。翌日，樱月来到猫手部，并向宗一郎提出“10天内让宗一郎伪装成自己的恋人”的委托。宗一郎本打算拒绝，但魔导契约书却自动接受了委托，并给出让人目瞪口呆的契约代价——“一天一次帮宗一郎解决下半身的诉求”。樱月居然选择接受如此无理的要求。就这样，两人开始奇妙的假冒恋人关系。

作为学园中最引人注目的人物，宗一郎与樱月之间不寻常的氛围很快在学园产生各种的流言蜚语。雪华对此向宗一郎作出提醒，但樱月误



会两人的关系而心生妒忌，决定邀请宗一郎去约会。约会结束之际，当樱月听到宗一郎说要回家给艾丽丝准备晚餐时，内心又一次掀起波澜，作出觉悟的她将宗一郎带到旅馆并献出自己的第一次……在那之后，宗一郎对樱月的事情开始感到在意，并认识到她不为人知的可爱一面，但同时对她披上假面应对周围感到费解。后来樱月来探望因感冒而卧床休息的宗一郎，意外得知宗一郎与艾丽丝同居的事实。尽管樱月嘴上表示理解，但宗一郎很快看穿她话语中的不满。经商量后，三人达成“在与樱月的假冒恋人关系结束前，宗一郎与樱月暂时同居，艾丽丝暂时独居”的协定。

随着两人同居生活的开始，樱月对宗一郎的攻势变得更为积极。另一边，雪华察觉到宗一郎与樱月并非真正的恋人关系，为了确认真相特意





姬野 桜月

Himeno Satsuki

三围：B86（E）/W55/H85
身高：158cm
血型：O型
生日：-

CV 木屋厂里绘

找上艾丽丝进行询问并作出提醒。同居生活的最后一天，樱月说出自己喜欢宗一郎的原因——宗一郎在三月时曾向自己伸出援助之手，但宗一郎对樱月所说的内容毫无印象。自己一直铭记的事情却被对方单方面忘却了，樱月没法接受事实，痛苦地逃跑了。宗一郎同样感到疑惑，但魔导器效果没有启动，表明樱月所说的皆为真实。宗一郎马上联络上艾丽丝，但她以“一旦说出来会被宗一郎讨厌”为由拒绝回答他的疑问。宗一郎随后来到猫手部室质问spoke，spoke表示宗一郎是因过去某个委托契约的代价而失去与樱月相关的记忆，之后同样守口如瓶。关键时刻，宗一郎心生一计，利用魔导契约书对自己进行委托——“找回宗一郎失去的记忆”，魔导书受理了他的委托，但代价则是要消耗他目前所储存的全部魔力。宗一郎明白这个代价意味着什么，但他还是义无反顾地决定恢复自己的记忆。

时间回到3月，樱月在校门口被男生告白，对方遭拒后依然对她纠结不清，路过的宗一郎出手为樱月解围。虽然樱月表面上对宗一郎表达感激之情，但他看穿樱月话语中的谎言，感到在意的他询问对方为什么不坦率表达自己的想法。樱月对自己的谎言被宗一郎看穿一事感到吃惊，强硬地将他带到咖啡厅倾谈。在交谈中，宗一郎能够看穿谎言一事及他的谎言的看法让樱月对他产生兴趣。一周后，樱月来到猫手部室进行委托，表明自己有在意的对象，希望弄清自己对他是单纯的憧憬还是作为异性的喜欢。宗一郎接下委托，魔导契约书生成了契约代价——“委托完成后，宗一郎将失去与樱月有关的记忆”，看着这样的条件，宗一郎希望樱月在委托结束后不要再和自己有所瓜葛。樱月虽然对宗一郎的说辞感到奇怪，但最后没有多想就签下契约书。

接下来的几天，樱月与猫手部一起行动，她感觉自己总是被奇怪的视线盯着，宗一郎与艾丽丝虽然没有发现异常情况，但相信樱月的直觉，于是推测有人在恶意利用魔导器，调查后发现在3月初能让使用者透明化的魔导器「クリスタルムーン(Crystal Moon)」丢失了。考虑到对方目标是樱月，经樱月同意后，宗一郎与她伪装成恋人关系在外面行动试图引出魔导器的使用者。虽然对方被成功引出来，但竟使用凶器袭击宗一郎。宗一郎趁对方被樱月的说话动摇而出现的空隙成功反制对方，最终将事件解决。樱月替宗一郎



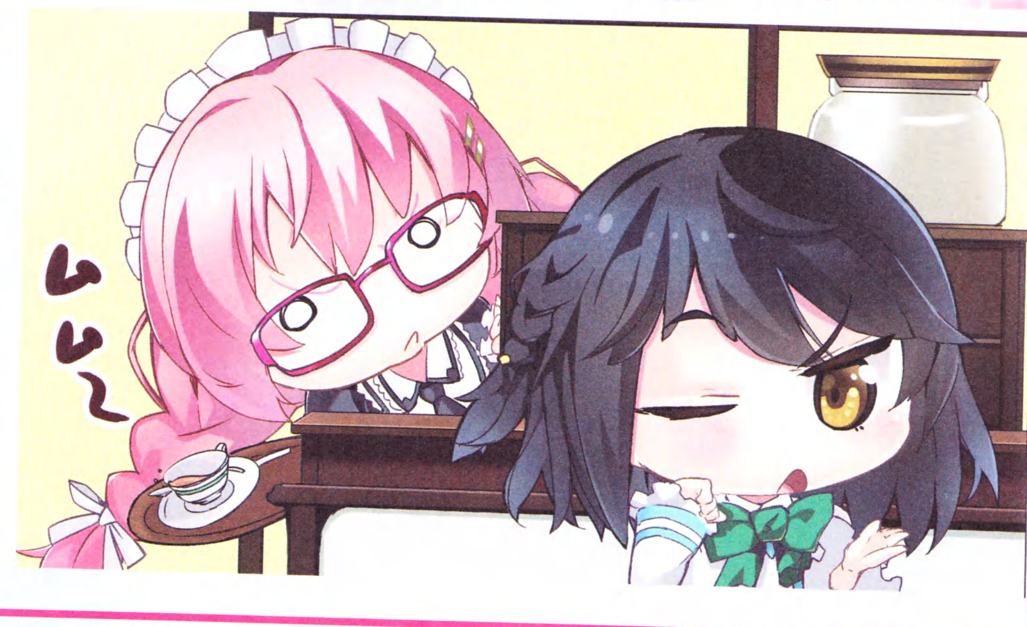
包扎伤口的时候，向他叙述自己的过去——过去的樱月讨厌谎言而习惯直率地说话，但这种说话方式为她惹来不少麻烦。随着时间的推移，她逐渐变得圆滑，为了保护自己，从最初对说谎的抗拒，到现在可以面不改色地说着违背自己本心的话语，但她并不认为这就是自己的“成长”。在这个时点上，樱月终于理解自己对宗一郎所怀抱的感情是什么，因此契约书认定“委托”已经完成，宗一郎因此失去与樱月相关的记忆……

回想起一切的宗一郎马上寻找樱月的踪影，并让spoke向艾丽丝传达自己的留言让她别太担心，但他并不知道自己的行动早就被在一旁躲藏的艾丽丝所目睹。随后艾丽丝联络上樱月，两人

在咖啡店碰头。樱月将自己的感情全盘托出。艾丽丝确认了樱月的决心后，将魔导契约书和宗一郎的事情全部告知樱月……另一边，宗一郎在寻找樱月的路上遇到雪华与葵，在两人的指引下，宗一郎来到某个熟悉的场所——

在当初樱月向宗一郎告白的树下，樱月静静地等待着宗一郎的出现。即使樱月早已得知真相，宗一郎还是向她作出道歉，并向她作出告白。两人在樱花树下相拥……







INFO

游戏名：ナツウソ

-Ahead of the reminiscence-

开发：Campus

剧本：工藤啓介、神堂劾

音乐：押上極、樋口秀樹

原画：りいちゅ

发行日期：2016/04/22

宗一郎在睡梦中回想起自己与葵初次相遇的过程，只是醒来的他惊愕地发现梦中的对象竟与自己同床共枕？！宗一郎试图回想昨晚的事情，但脑内出现一阵的剧痛。当葵醒来后得知宗一郎完全忘记昨晚到底发生什么事后愤而离开，更让他陷入一头雾水的状态中……

放学后，宗一郎、艾丽丝与第三位“猫手部”成员——春天加入的樱月在猫手部室集合。宗一郎正准备向spoke询问昨天的事情时，雪华与葵来到猫手部室。由于学生会副会长突然转学，加上学园祭即将到来，学生会缺乏足够人手，因此雪华委托猫手部协助学生会。因猫手部与学生会一向不和，宗一郎本打算拒绝，但在雪华作出“能让猫手部在下一年存续”的保证后改变想法。完成魔导契约书的签订后，宗一郎将部分工作交给樱月和艾丽丝，自己则揽下最麻烦的工作。将工作处理后，宗一郎回到猫手部室继续向spoke询问有关昨天的事情，结果得知spoke昨天把某药水交给宗一郎时，忘记给上另一种药水，导致宗一郎喝用后出现失忆的副作用。喝下药水后，宗一郎终于回想起昨天的情况……

昨天，宗一郎放学后偶遇葵，两人随后遇到一只疑似受伤的蝙蝠，宗一郎准备触碰蝙蝠时对方突然反抗，随后蝙蝠进入葵的身体并消失了。尽管葵看似没有出现异常，但察觉到不妙的宗一郎回到猫手部室向spoke询问情况，得知葵被魅魔附体。被魅魔附体的宿主会袭击他人并进行某些不可描述的事情，若要让魅魔离开宿主身体，只能将宿主杀害或与宿主进行交合。宗一郎为阻止葵作出过激举动，同时为了葵的生命安全，被迫采取后一种方法。喝下spoke给予的超强力精力剂的宗一郎来到葵的宿舍并向她讲述事情的前因后果，葵虽然对事态不太理解，但还是接受与宗一郎交合。结果由于药效副作用的影响，醒来后的宗一郎失去部分记忆……

恢复记忆的宗一郎终于明白葵早上的举动，顺带将spoke修理了一顿。之后宗一郎又一次来到葵的房间门前向她致歉，葵最终原谅宗一郎，但同时要求宗一郎保证不可以和其他女孩发生同类事情。

翌日，学生会接到抓捕逃走的兔子宠物的请求，雪华将其交给葵全权负责。宗一郎本打算帮忙，但葵执意一人行动。第二天，葵自制的陷阱成功抓住兔子，但兔子在试图摆脱陷阱的过程中受伤，所幸伤势没有危及生命。雪华苛责葵“过于重视结果而轻视过程”，葵失意地跑出学生会室。眼前的情景让宗一郎回想起一年前类似的情况——葵对猫手部的自发监督已经过两周时间了，某天，宗一郎与葵一同行动时看到有学生被欺负，宗一郎思考怎么处理时，葵已经冲动地上前制止，但被欺负的学生反而请求葵不要多管闲事。宗一郎出手进行调停，并让被欺负的学生尽可能来一趟猫手部。葵对自己的行动却造成反效果感到失落而跑开了。宗一郎四处寻找着葵的身影，最后在樱花树下发现失意地蹲坐着的葵。面对给自己鼓励的宗一郎，葵掩饰自己的害羞说出“最讨厌前辈”的谎言。

如一年前一样，葵在樱花树下抱膝蹲坐。宗一郎安慰葵让她别太在意，但葵依然闷闷不乐，更突然要求宗一郎与自己再一次发生关系。宗一郎认为上一次的情况是事出突然的无奈之举，因





此拒绝葵的要求。遭拒的葵失落地离开。几天后，宗一郎得知葵自那天起一直以“身体不适”为由拒绝上学。宗一郎前往探望葵，在路上回想起一年前葵提到的在学生会努力拼搏的动力——葵尊敬的姐姐也担任过本校的学生会长。宗一郎在探望葵并提到这事时，葵懊悔地表示自己一直试图追赶着姐姐和雪华，但这次的事件又一次让她察觉到自己与两人的巨大差距。第二天，宗一郎与缺席多天的葵在学生会一同工作，察觉到两人之间的气氛并不寻常的樱月在询问艾丽丝未果后，直接跑去与葵对话。但葵却给出意料之外的回答——“我早就被前辈抛弃了。”

猫手部结束协助学生会的当天，雪华提名葵为下一任学生会会长的候补人，此事引起部分学生会成员的异议。雪华表示自己会秉公办事，也接受其他人过来参加候补人的考验。葵执意认为依靠他人帮助的话，就没有资格担任学生会会长这职务，因此拒绝宗一郎向她伸出的援手。葵在连续2次学园祭的策划书被雪华否决的状况下，她依然试图独自解决问题。宗一郎思考着如何才能让葵接受自己的帮忙，在樱月的提醒下，宗一郎让葵回想起对她来说什么才是最重要的事情。葵最终接受宗一郎的帮忙，并签下了魔导契约书，代价则是“委托期间，被委托方随时会出现直率地吐露内心的想法，持续时间达30分钟。”

得到宗一郎的协助，葵的的第三份策划书终于成功通过雪华的审定。察觉到葵自身出现变化的雪华与宗一郎谈论起有关葵的事情，当雪华问及宗一郎与葵之间的关系进展如何时，宗一郎回想起一年前也曾有过类似的对话。一年前，雪华察觉到葵对宗一郎怀有好感，于是向宗一郎问及他对葵的想法。然而，葵看到宗一郎和雪华之间暧昧的氛围时，误解两人是恋人关系，其后在听到宗一郎否定的话语后，葵向宗一郎告白了。尽管宗一郎自身对葵没有太多想法，但不忍看到她伤心的表情，最终接受了葵的告白……

时间回到现在，葵最终通过雪华的考验，名正言顺地获得学生会会长候补的推荐。出乎意料的是，当雪华提出为葵在选举时作应援演说时，葵婉拒了雪华的好意，认为自己的成功有赖宗一郎的帮忙，让宗一郎来担任应援演说更为合适。宗一郎终于察觉到自己对葵的感情，但当他向葵作出告白时，葵却意外地拒绝他的告白。预想之外的结局让宗一郎失落地回到猫手部室，在樱月和艾丽丝的提醒下，他慢慢讲述起自己与葵在一年前发生的事情——宗一郎与葵成为恋人关系已经快一个月时间了，但两人之间几乎没有出现过恋人之间会做的事情。感到不安的葵鼓起勇气邀请宗一郎到自己的宿舍，但宗一郎在那里依然没有任何行动。葵终于明白到宗一郎对自己的感情更多是同情，伤心的她向宗一郎提出分手……









听完宗一郎的自白后，樱月和艾丽丝各有所思。放学后，宗一郎偶遇葵与雪华。雪华以慰劳宗一郎和葵为由邀请两人到私人海滩放松心情，樱月和艾丽丝也参了一腿。海水浴过后，艾丽丝说出自己察觉到的葵拒绝宗一郎告白的理由——过去的教训让葵担心自己与宗一郎会重复同样的悲剧。思考着艾丽丝话语的宗一郎其后被雪华意外地找上，雪华更向他作出告白。宗一郎察觉到雪华的告白是认真的，但他还是拒绝了对方的告白，并传达了自己喜欢葵的事实。此时雪华突然向在两人附近偷看的葵打招呼，葵惊慌失措地逃跑，理解到雪华真正意图的宗一郎马上追赶着葵的身影。

尽管宗一郎追上了葵并向她传达自己的感情，但葵依然对宗一郎有所抗拒。宗一郎为彻底打消葵的顾虑，向葵作出求婚来表明自己对她的永恒的爱。葵虽然相信宗一郎的真诚，但她表明待自己整理心情后再给予他最后的答复。

数天后，学园祭正式开始，首日晚上最后的环节是宗一郎与葵一同策划的节目"青春的主张"——让登台的学生与他们想倾谈的对象在学校的天台上传达自己的感情。节目的最后，上台演说的葵传达了自己在校园祭准备过程的成长过程和感激身边一直在帮助自己的人，在演说的最后，葵指名自己的倾谈对象——宗一郎。在天台上，葵终于将自己长达一年多的感情彻底倾诉出来——

"前辈，最喜欢你了。"



INFO

游戏名：アキウソ
-The only neat thing to do-
开发：Campus
原画：りいちゅ
SD原画：Gユウスケ
剧本：工藤啓介
发行日期：2016/11/25



时间来到秋天，猫手部继续忙碌着各种的委托。在将事务交给樱月处理后，宗一郎回到宿舍，目睹艾丽丝及她的侍者·雫打闹的情景。其后艾丽丝受不住宗一郎和雫对自己的调侃，开始人生第一次的下厨来证明自己并非废柴。艾丽丝在厨房奋战的同时，雫对宗一郎和艾丽丝认识的过程感觉好奇，宗一郎慢慢说起往事……

4年前的秋天，宗一郎独自经营着猫手部。当时解决委托的他正准备回部室，在路上看到一名与他年龄相仿的金发少女将数名高年级生放倒在地上。宗一郎看到眼前的场景本打算避免惹上麻烦而离开现场，但当他看到少女的表情时，不自觉地多问了一句——"为什么你露出如此寂寞的表情呢？"在听到少女的回答后，宗一郎回想起spoke曾提过学园中有异种族的存在，不小心把内心的想法脱口而出。少女因身份暴露感到吃惊，并质问宗一郎的身份。少女在听完宗一郎的自白后依然持怀疑的态度，宗一郎只得将她带到猫手部室把spoke介绍给她。尽管少女最后接受

宗一郎的说辞，但担心他会向学校报告而要求要对他进行24小时的监视。宗一郎答应她的要求，但希望搞起她的真正身份，随后少女报上了自己的来历——

“艾丽丝·F·卡特莱特，只是个普通的吸血鬼。”

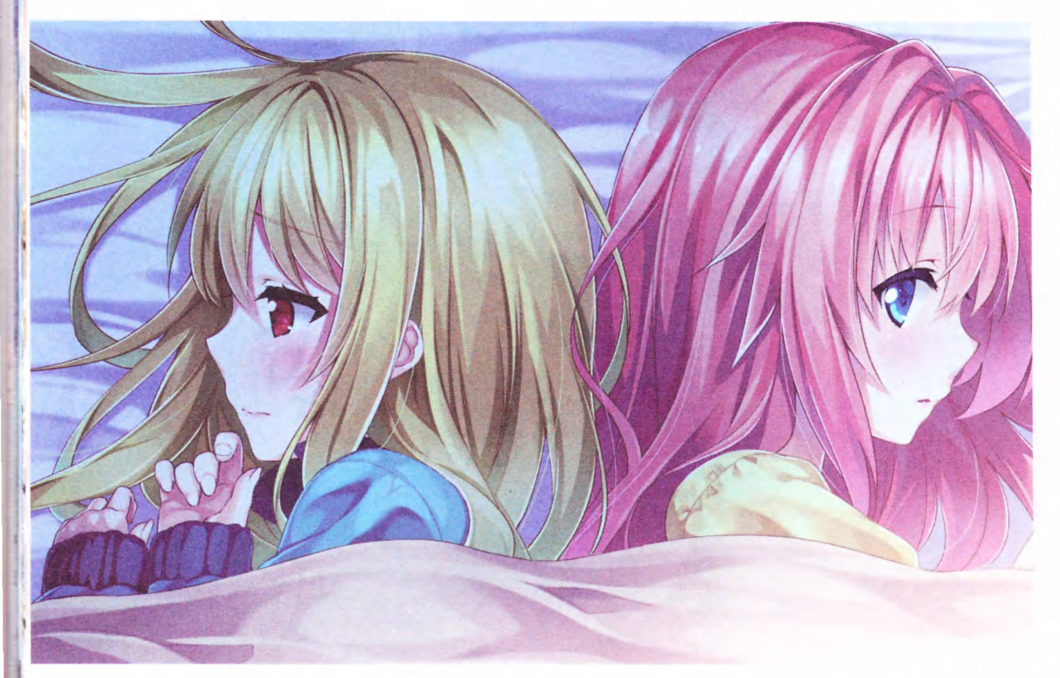
数天后，宗一郎外出处理委托时，发现艾丽丝昏迷在地上。在得知有围观群众通知救护车后，他担心这会暴露艾丽丝的身份，背着她逃离现场。回到宿舍后，醒来的艾丽丝明显表现出体力不支的状态。在宗一郎的追问下，她不情愿地说出倒下的理由——吸血鬼需要足够血液维持身体活动，血液供应量不足会导致身体机能下降，即使是纯血种的吸血鬼也必须一周补充一次血液。由于艾丽丝持有的血液包早已用完，血液供应不足的她因此倒下……

艾丽丝拒绝了宗一郎将自己血液提供给她的做法。她解释现代的吸血鬼不能吸取活人的血液，违背盟约的吸血鬼将被族人制裁。而且吸血鬼一旦吸取活人的血液，将无法控制自我将对方的血液尽可能吸收。艾丽丝提到有别的方法解决但避而不答，反而说出自己来到人类社会的理由——艾丽丝的家族卡特莱特一族是吸血鬼中的贵族，作为一族继承者的她从小接受严厉的教育，她也认为这是继承者的义务，但当她开始思考“自己的人生到底是属于谁”后，她逐渐无法接受自己的人生被他人所决定。尤其当艾丽丝得知父母为自己物色政治婚姻的人选后，她终于理解到自己仅是被父母视为延续一族血脉的存在，无法忍受的她与侍者倾诉自己的痛苦。最后在侍者的周旋下，她离家出走并入读麻保志学园。尽管侍者作出“不久后我们会再会”的承诺，但随后就音信全无，失去血液包供应的艾丽丝陷入危机……

艾丽丝倾诉自己的过去后，认为反正自己的人生过得毫无意义，还不如早日解脱了事。宗一郎驳斥她的想法，并约定会帮助她解决困境。宗一郎随后与spoke商量血液包的入手方式，但发现能够入手的途径都几乎被吸血鬼所控制。宗一郎最终利用魔导契约书，以支付魔力为代价帮艾丽丝争取一定量的血液包，暂时解决燃眉之急。数天后，身体恢复正常的艾丽丝以报答猫手部为由加入猫手部。其后，艾丽丝的侍者雫顺利与她会合，并确保了血液包的供应手段，问题终于得以解决。







宗一郎与雫的对话结束后，艾丽丝总算完成自己生平第一次的做饭。看着眼前艾丽丝的笑容和惨不忍睹的成品，宗一郎和雫只能硬着头皮处理掉了……

数天后，艾丽丝向宗一郎表示自己有必须要去做的事情，向他提出消失几天的请求。接下来的几天，宗一郎一直无法联系上艾丽丝和雫。正当他准备寻找两人时，艾丽丝一脸疲倦地回到宿舍并瞬间倒下，宗一郎察觉到她又陷入血液不足的状态中。在宗一郎再三的追问下，她无奈地说出原委——血液包的供应受不明势力阻扰而中断。虽然艾丽丝和雫试图寻找新的获取方式，但对方似乎弄了不少小动作，导致两人陷入束手无策的状态。宗一郎再次试图使用魔导契约书进行交涉，但这次却失败了。无奈之下，宗一郎回想起艾丽丝曾经提到有别的方法解决吸血鬼的血液不足问题，但艾丽丝对此却沉默不语。

数小时后，下定决心的艾丽丝将“那个方式”告知给宗一郎——吸血鬼一族通过与异性的交合，能够压抑血液不足带来的影响，但这并非长远之计，最终还是需要吸取血液来消除症状。最





终，艾丽丝的症状暂时得到缓解，但她并不愿意单方面接受宗一郎的帮助，因此向宗一郎提出签订魔导契约书的请求。虽然艾丽丝对契约书所设的"每天限定时间内在别人面前与宗一郎接吻"条件感到难堪，但还是签下契约。

宗一郎和雫一起商讨下一步的对策，并得知□为艾丽丝如此卖力的原因——雫的家族世世代代为卡特莱特一族服务，但雫的能力相比其兄长和姐姐要偏低，因此被刻上"无能"的烙印，无法成为卡特莱特一族的个人专属侍者。某天，艾丽丝丢失了母亲送的发饰，家仆们一起寻找仍不见踪影，看着失落的艾丽丝，雫坚持寻找并最终发现失物。以此为契机，艾丽丝不顾父母的反对坚持让雫担任自己的专属侍者。因此，与卡特莱特一族相比，艾丽丝才是雫真正所忠诚的对象，因此雫才协助她逃离卡特莱特一族。



几天后，宗一郎、雫与艾丽丝三人分头与不同的血液供应方进行交涉名单交涉，但均以失败告终。由于艾丽丝匆忙离开活动室，把手机遗留下来，樱月打算把手机交还给她，却意外看到宗一郎与艾丽丝为支付契约书代价而进行接吻，对此毫不知情的樱月表露出惊愕的表情……

血液包的问题尚未解决，宗一郎又接到新的难题——最近学园中出现数起魔法界出身的学生受袭被夺取魔力的事件，因事件涉及魔法界，校方不方便介入，于是将其委托给猫手部。宗一郎权衡情况后决定接下委托。宗一郎与艾丽丝继续解决血液包供应问题，袭击事件则交由樱月和雫处理。宗一郎与艾丽丝重新对之前供应血液包给艾丽丝的供应方进行调查，发现最主要的供应对象是卡特莱特一族和雪华家的帝堂集团。在前者不可能交涉的状况下，宗一郎将突破口放在雪华那边。如宗一郎所料，雪华虽然表示可以提供援助，但提出的要求。宗一郎正准备答应时，艾丽丝提出异议。尽管此事关乎艾丽丝的安危，但宗一郎决定尊重她的意见，暂时保留对雪华的回答。

与雪华交谈结束后，宗一郎与艾丽丝为支付契约书代价而接吻的场景被葵所目睹。葵向宗一郎询问他与艾丽丝是否是恋人关系，但宗一郎并没有正面回答葵的问题。在葵离开后，艾丽丝却在沉思葵所问的问题……第二天，艾丽丝依然纠结着自己与宗一郎的关系，宗一郎对她的安慰反而加深她的苦恼，最终艾丽丝表示暂住在雫那里整理一下自己的心情，希望与宗一郎保持一定距离。

宗一郎与艾丽丝保持距离的第三天，他和□组队进行调查。雫就宗一郎和艾丽丝的关系向他提出忠告，表示他不可能被重视血统的卡特莱特一族所接受，希望他放弃与艾丽丝的感情。宗一郎审视内心的想法后终于察觉到自己对艾丽丝的感情。其后，宗一郎得知艾丽丝又一次倒下的消息后，特意支开其他人，独自照料着艾丽丝。醒来后的艾丽丝倾诉出内心的不安——她害怕确认宗一郎对自己到底持有怎样的感情，宗一郎则以告白消除她的不安，双方终于直面各自的感情。



隔天，猫手部收到威胁信，信上要求艾丽丝回到卡特莱特家，否则将对猫手部成员进行加害。宗一郎认为威胁信的出现反映对方开始焦虑，让自己与雫来处理便可，但艾丽丝和樱月提出异议，认为此事理应由猫手部全体成员一起承担。晚上，当宗一郎独自回宿舍时，疑似威胁者的人物出现在宗一郎的身后，并对宗一郎进行口头警告后便离去，最终宗一郎也没法弄清对方的真正身份。宗一郎将此事向艾丽丝和樱月报告，让两人别过度担忧，但艾丽丝难以安心下来……

宗一郎利用魔导器的能力，确认雪华与血液包供应中断及威胁事件无关，但艾丽丝对雪华依然持怀疑态度。宗一郎回想到学生魔力被夺取的事件有新的想法，在得知存在买卖魔导器的组织后，他让艾丽丝调查该组织的顾客名单。在获得名单后，宗一郎确定了自己的猜想，但纠结是否将真相告知给艾丽丝。正当他准备将真相告知艾丽丝时，艾丽丝让他喝下混有安眠药的咖啡，逐渐陷入睡眠的宗一郎最后听到的是艾丽丝抱歉的话语。艾丽丝将宗一郎迷倒后与樱月会面，表示自己不想再连累他人，将宗一郎的事情拜托给樱月。樱月自然作出拒绝，但艾丽丝还没待樱月把话说完就逃跑了。艾丽丝随后来到当初自己与宗一郎相遇的地方，哭泣着的她听到了背后传来宗一郎的声音——宗一郎用刀刺伤手臂，以痛楚压抑着催眠药的效果，四处寻找着艾丽丝的踪影。

艾丽丝认为自己只会给宗一郎带来不幸，但宗一郎一针见血指出艾丽丝只是一直在逃避，并质问她认为回到家能得到真正的幸福吗？虽然艾丽丝沉默不语，但宗一郎已从她的表情中得到答案。艾丽丝决定压抑内心的感情用武力制止宗一郎，吸血鬼与人类在身体能力上本来有着巨大差距，艾丽丝完全可以轻而易举将宗一郎击昏，但宗一郎至今依然保持清醒表明了艾丽丝对他的感情。宗一郎趁艾丽丝被自己的话语而动摇的



Shizuku Sājento

雫 一 エ

CV 石原舞

三围：B71（A）/W51/H74
身高：144cm
血型：O型
生日：-

空隙，紧紧抱住了她并将自己坚决与艾丽丝在一起的决心传达给她。最终，艾丽丝的心理防线彻底崩溃，哭泣着说出要希望宗一郎一直陪伴在自己身边的愿望。

与艾丽丝和好后，宗一郎带着艾丽丝来到校门，雫在那里等待着两人的到来。宗一郎指出自己与雫的一些对话中，「Red line」对雫话语中一些明显的谎言却没有作出反应，其后他通过对照顾客名单，确信雫弄到了让「Red line」无效的魔导器"スノー·ジョブ(snow job)"。此外，雫之所以袭击学生夺取魔力也是因为维持魔导器运转需要大量魔力。雫没有反驳宗一郎的指控，停止魔导器的运转并说出真相——雫在一个半月前收到匿名信，信上提到卡特莱特一族试图让艾丽丝的学籍到9月底结束。察觉到危机的雫本打算马上带艾丽丝离开学园，但这样做也只会让艾丽丝继续被卡特莱特一族追捕，艾丽丝还是无法得到真正的幸福。为此，她开始一系列的行动，试图让艾丽丝对卡特莱特一族出现抗拒心，不再产生回到卡特莱特一族的念头，并让她不再逃避地去面对卡特莱特一族。在艾丽丝选择与宗一郎一起面对后，雫深感自己的职责已经结束，何况作为侍者的自己"背叛"主人一事，让她认为自己已没资格陪伴在艾丽丝的身边。对雫的这想法，艾丽丝作出挑拨——"主人都决定亲自去面对了，身为侍者怎么可以逃跑呢！"在艾丽丝的挽留下，哭泣的雫与艾莉丝相拥在一起……

经历一系列的事件后，艾丽丝终于决定不再逃避家里的事情，让宗一郎以自己的婚约者身份和自己一起回到家里。她坚信过去宗一郎让自己出现改变，那么自己父母的想法也会有所改变吧。抱着这样的想法，两人踏出新的一步……





游戏名：フユウソ -Snow World End-
开发：Campus
原画：りいちゅ
SD原画：Gユウスケ
剧本：工藤啓介
音乐：押上極
发行日期：2017/07/28

INFO

时间踏入11月，猫手部的成员如往常一样继续过着校园生活。某天，宗一郎受雪华的邀请商量事情，如他所料，雪华再次应邀宗一郎加入学生会。被宗一郎再次婉拒后，雪华虽然一度表露出失望的表情，但很快恢复正常，并在离去前向宗一郎提出一个意味深长的疑问——"你喜欢这个世界吗"

樱月遭同校的镝木诗织诽谤，宗一郎本打算无条件为樱月解决问题，但她坚持要求签下契约书。随后，宗一郎、樱月、艾丽丝三人找到诗织并获得相关证据。问题本应解决掉，但艾丽丝为保护樱月而无意识地反击诗织的行为，给艾丽丝惹来了麻烦——诗织将艾丽丝对自身的伤害行为投诉到校方。由于镝木集团给学校提供高额赞助，校方没法对其诉求置之不理，只能对艾丽丝作出退学处分，宗一郎等下进行投诉也无法改变校方的处理。无奈之下，宗一郎只能向雪华寻求帮助，雪华以让宗一郎加入学生会作为解决问题的代价。最终艾丽丝的退学处分在雪华的介入下得以撤销。

宗一郎加入学生会的第一天，雪华马上提名他为下一任的学生会会长候补人，瞬间在学生会掀起巨大波澜。雪华提出让宗一郎全权负责两个月后的圣诞节晚会的各项工作，借此通过其成果来平息学生会其他成员对他的质疑。宗一郎为弥补自己与其他学生会成员的差距，在学生会室研究学生会过往的资料待到大晚上，因此与同样处理工作到晚上的雪华在一起的时间也变多了。看着工作着的雪华，宗一郎回想起自己与雪华认识的过程……



过去的宗一郎曾单相思完美的学生会长形象的雪华。三年前，他偶然看到雪华与学生会成员对话的情景。凭着「Red line」的能力，他看到双方违背本心虚伪地说着客套话的真实，他对雪华的恋心也慢慢消散。一年后，他与雪华因某个契机而初次交谈——雪华因足球部抗议猫手部一事找上了宗一郎。由于猫手部与学生会存在不和，因此宗一郎虽然进行了解释，但也不指望雪华会接受自己的说辞，没料到雪华最终判断是足球部有错在先。雪华的举动让宗一郎对她有了新认识，但当雪华谦虚表示只是不想辜负大家的期待时，她一瞬间露出寂寞的表情。察觉到雪华在说谎的宗一郎直率地说出自己的感想——"感到辛苦的话，辞掉学生会长的工作就好了，你这样勉强说谎会很痛苦吧。"雪华对宗一郎的话语感到惊讶，同时反问他对谎言的看法。宗一郎回想起自己获得「Red line」后的经历，他回答谎言有不同的种类，所以他并不会否定其他人为了正当的理由而说谎，但自己曾经被谎言所伤害，因此自己发誓再也不会说谎。听到这个回答后，雪华第一次显露出发自内心的笑容。自此之后，雪华开始频繁对宗一郎提出加入学生会的邀请……

随着宗一郎与雪华相处时间的增多，他的内心开始出现异样的感情波动，最终，宗一郎向雪华作出告白。两人正式交往后，宗一郎的时间逐渐向雪华那边倾斜，察觉到这点的艾丽丝为了不让宗一郎挂心决定搬到□那里居住。尽管宗一郎与雪华的恋人关系进展升温，但他内心始终有一种挥之不去的异样感。当宗一郎听到学园中有关"恋樱"的传说，恋樱的所在地正是他当初与雪华告白的场所，此时的他终于察觉到内心异样感的真相。

晚上，宗一郎约雪华来到恋樱的场所，他向雪华说出自己的猜想——整个事件本身就是为宗一郎而设下的陷阱，诗织诽谤樱月一事是雪华诱导的结果，宗一郎为解决艾丽丝的问题找上自己也在雪华的意料之中，随后雪华对他使用魔导契约书获得对他的强制控制权。但是被控制的情感依然是虚假的存在，因此身为魔导器持有者的宗一郎与雪华告白的时候，无法与恋樱产生共鸣，恋樱现在依然干枯的状态正是其最好的证明。雪华大方承认了宗一郎所说的猜想，并且说出意外的真相——

"我和你一样，都是'Red line'的使用者。"

雪华将宗一郎带回学生会室，将自己的企鹅外形的使魔·PLACE介绍给宗一郎，并告诉他自己是利用金钱买下带有魔力的魔导契约书来维持「Red line」的运作。雪华说出自己企图得到宗一郎的3个理由——宗一郎和自己一样是「Red line」持有者；宗一郎有成为自己的人生伴侣相应的能力；宗一郎有着坚持不说谎的信念。再者，在秋天的时候，宗一郎曾陷入艾丽丝及其家族的纠纷中，虽然事态得以暂时解决，但雪华不希望宗一郎再度被卷入风波中，因此决定先下手为强将他拉拢到自己身边。雪华正式向宗一郎提出联手一起改变这个世界的请求，并解除对他的情感控制。由于雪华依然拥有对宗一郎的强制控制权，宗一郎没法轻易拒绝雪华的请求，为了弄清她的真正目的，他决定继续暂时与雪华一同行动。

随后的一段日子，宗一郎在陪伴雪华身边的同时，也理解她身处的世界是如此地险恶——雪华身为帝堂集团的实际控制者需要与各色人物打交道，面对来自各方的不同谎言，宗一郎在一旁看着都难以忍受，但她依然面不改色地与对方谈笑风生。直到某一天，宗一郎与雪华在对待某个企业上出现分歧，雪华说出自己过去的经历——疼爱自己的父母，与之交心的挚友，过去的雪华一直认为自己是世界上最幸福的孩子，直到某一天，雪华意外从魔法使手中得到「Red line」后，她所认识的一切全部被颠覆——父母仅是把自己作为政治工具利用，挚友只是因家里企业受制于帝堂集团而与自己搞好关系。随着雪华的接触面越来越广，她对这个充满谎言的世界感到憎恨。两年前，雪华与宗一郎初次对话后，她通过调查得知宗一郎也是「Red line」的持有者，认为终于找到自己的理解者，因此才一直试图将他拉拢到自己身边。

另一方面，过去的雪华虽然喜欢宗一郎，但







这种喜欢不带任何的恋爱成分，只是对雪华来说，宗一郎的存在比起这个虚伪的世界更值得自己重视，也就是仅将他视作自己最重要之物的“喜欢”，但随着与宗一郎相处时间的增多，尤其是得知对宗一郎有好感的樱月、葵、艾丽丝三人对宗一郎的看法后，她的内心出现波动，察觉到自己对宗一郎的在意程度与以往相比更进一层。在与PLACE谈心后，雪华承认了自己的确爱上了宗一郎，但担心这个事态会对自己的计划构成威胁。最终，雪华作出决定向宗一郎作出告白和全盘托出自己的计划。

12月20日，雪华将宗一郎叫到恋樱树下，向他作出告白。恋樱响应了雪华的告白，干枯的树枝瞬间盛放出无数的花瓣。宗一郎回应了雪华的告白后，雪华将自己的计划向他倾诉——她斥资制作出魔导器“Snow World End”，其发动范围能覆盖全世界，让一般人也获得类似「Red line」的效果，其魔力消耗源也仅需大气里的魔力。雪华试图利用这个方法彻底将谎言从这个世界上抹除，她更希望宗一郎能协助自己完成计划。这一段日子与雪华的相处，让宗一郎理解到雪华的苦衷，但面对她的理想和请求，宗一郎没法马上轻易给出回答，最后以“让自己暂时思考一下”为由对回答暂时有所保留。

雪华所创造的没有谎言的世界真的是理想的世界吗？宗一郎回忆起自己过往的经历，并向身边的人了解她们对谎言的看法，最终找到自己的答案。12月24日，在学园举行的圣诞晚会上，宗一郎向雪华说出自己的答案——面对宗一郎给出的答案，雪华苦笑地感叹宗一郎太过于温柔了。随后，雪华开始了自己计划的演习——学校被“Snow World End”的效果所覆盖，瞬间引起





在场人员的极大混乱。宗一郎将现场交由葵处置后，开始寻找从晚会中逃走的雪华的下落，并在校门与雫相遇。雫通过调查得知雪华的计划，认为其对艾丽丝的日常产生威胁。尽管雫认为知情的宗一郎同样有不可推卸的责任，但艾丽丝的日常离不开宗一郎的支撑。因此当宗一郎提出要去阻止雪华时，雫将雪华所在地的情报告诉了他，并与他约定宗一郎能在今天内解决问题的话，自己就不会再出手。

宗一郎来到雪华家的门口，PLACE阻挡在他面前。身为雪华的挚友，PLACE明白雪华一直被这个虚伪的世界伤害而痛苦地活着，宗一郎的出现让雪华产生了希望。如今，身为“希望”的宗一郎试图阻拦雪华的行为，必然会让雪华又一次陷入痛苦。PLACE不愿看到她伤心的样子，因此恳求宗一郎不要阻碍雪华的计划。宗一郎也承认自己现在的行为的确会给雪华带来痛苦，但他强调自己对雪华的感情并不亚于PLACE，坚信自己能带给雪华新的希望，最终他的决意打动了

PLACE。

雪华静静地等待着宗一郎的出现，并将一把手枪交给他，表示自己已与“Snow World End”连接在一起，一旦自己丧命的话“Snow World End”就会停止运行。雪华企图用这种方法强行让宗一郎做出残酷的抉择，但出乎她的意料，宗一郎却将手枪对准自己的头部。的确，将雪华干掉的话可以解决眼前的问题，但这并非是宗一郎追求的答案。与雪华在这个充满谎言的世界携手前进、寻找新的希望，这才是宗一郎选择的答案。因此——

“做出选择的人并非是我，而是雪华前辈。没有第三个选项，是选择继续计划而放弃我，还是为了我而放弃计划？”

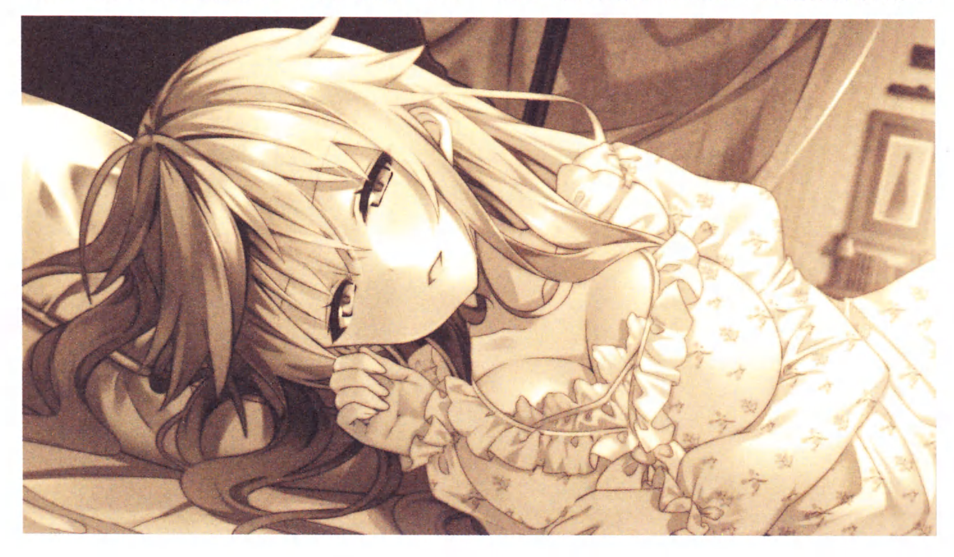
雪华没料到宗一郎反而把难题扔回给自己，并且理解宗一郎是动真格的。若是以前的雪华，大概会毫不犹豫选择继续计划吧，但如今的雪华已经没法选择舍弃宗一郎，只是她的心灵创伤让她对这个世界依然存有恐惧心。宗一郎向雪华发誓会一直守护在她身边并治愈她内心的伤痕，身边的人也能成为支撑她的力量，在这个充满谎言的世界里，还是存在着温暖的地方。最终，雪华回忆起宗一郎、樱月、葵、艾莉丝的事情，决定相信宗一郎的信念，亲自将“Snow World End”破坏。

时间流传，转眼间又到了毕业的季节，宗一郎成为新一任的学生会会长，雪华则正式毕业。经历一系列的事情后，雪华心中的坚冰如同冬天一样已经过去，而属于她和宗一郎的新的春天已经降临……



低价不低质的作品们

近几年来，11区的美少女游戏产业都被不少的ACG爱好者老是吐槽“药丸啦药丸啦”，虽然这话多少是带点调侃的意思，但不可否认这个行业的确已经进入到瓶颈期。有鉴于此，为了开拓新市场，扩大玩家覆盖面，不少厂家都开始各谋出路，比如一些游戏厂商以前会将旗下的作品通过代理登录到STEAM上进行贩卖，但这些作品基本上都算是再捞一笔的炒冷饭心态。如今不少游戏厂商已经开始把比较新的作品搬到STEAM上进行贩卖，或是同步推出，甚至还有些是先行推出STEAM版本。另一个就是低价作品的逐渐增多，如sayari担任原画的NEKOPARA系列、八宝备仁担任原画的『美少女万華鏡』系列以及Feng的『セイイキ』系列算是不少玩家比较熟知的低价作品之一了，Feng的『セイイキ』系列也曾在本杂志有过详细的介绍。以往制作低价作品的都是以小品牌居多，或者像softhouse-seal这样以专门推出低价作品的会社，近几年来，一些大家耳熟能详的知名品牌也开始推出低价作品，比如上文提到的Feng，有些品牌甚至会特意另设新的子品牌来推出低价作品，如前几个月破产的lass就曾建立LassPxiy和Lass Lunatic两个以低价作品为主的子品牌，而本文谎言系列的制作方campus也是light旗下的子品牌之一。



低价作品的开发周期相比起全价作品在时间上有优势，开发周期意味着开发成本，全价作品的开发周期一般约为一年，即使是一些大型厂商有多条制作线，能够在一年内开发多部全价作品，但这种需要投入人力物力和庞大资金才能实施的手段显然并不适用大部分的厂商，而低价作品在压缩开发周期和开发成本后，能够将成品迅速投入到市场中获得新的资金。

而且相对于全价作品动辄上万日元的价格，低价作品接近两三千日元的价格则显得平易近人，当然如果算上游戏特典的话总体价格也不算低（一般低价作品的特典以抱枕和挂画为主，带抱枕特典的大部分都是一万日元左右，带挂画的基本是六千日元上下），甚至像ぱれっと（调色板）的低价新作「9-nine-」还推出了几个特典版本，也就难怪不少玩家吐槽某些低价作品根本就是“买特典送游戏系列”了。

俗话说“一分钱一分货”，低价作品与全价作品在价格上的区别自然反映到游戏的内容中。一般来说低价作品的剧情以单一线路为主，作品的阅读时间也基本在十小时以内。游戏中登场的人物可能不会太少，但真正可以攻略的角色基本限于1到2位，无法攻略的角色则可能会在后续作品中有专属的线路，如Feng的『セイイキ』系列和本文的『ウソ』系列就属于这种类型。虽然听起来有点类似将一部全价作品拆分来卖的感觉，不过事实上，同一系列的低价作品之间基本上不会有

太大的关联性，即使存在一些与前作有所联系的地方，其程度大抵也就是玩过前作的玩家会会心一笑，没接触过的玩家也无伤大雅的程度。当然也有部分低价作品明确表示是分章节来贩卖，如FrontWing之前推出的『Corona Blossom』和最新推出的『Grisaia：Phantom Trigger』就是典型的拆分剧情式的分割商法。不过凡事也有例外，比如前面提到的调色板新作『9-nine-ここのつここのかここのいろ』当时在宣传时的口号是"单独游玩也能享受游戏带来的乐趣"，结果一群玩家在打完之后倒是没享受到所谓的"单独游玩带来的乐趣"，只是目瞪口呆地看着游戏挖了一大堆没有填的坑，导致不少人玩完后都在吐槽这分割商法也太过分了吧，当时笔者打完后，开始深刻怀疑调色板是不是做完一个完整游戏然后就拆了一条线出来坑玩家了（捶地）。本身该作第二部的消息已经公布了，这一次的攻略角色为主角实妹，笔者只能默默希望调色板这次好好填一下坑不要再挖太多坑了（苦笑）

来自"校园"的不同故事



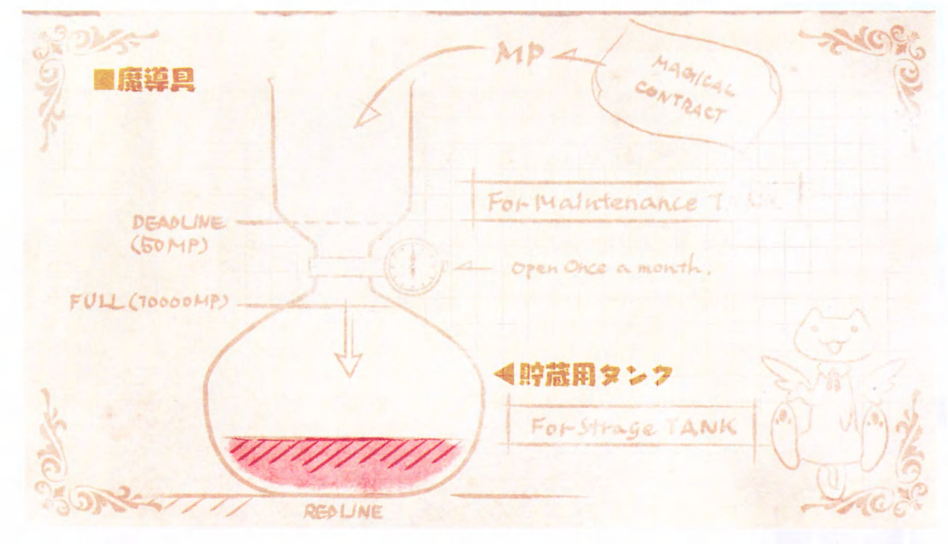
说了这么多关于低价作品的介绍，也是时候回归到本文的主角了。作为幻（中）想（二）战斗系中最具知名度的美少女游戏品牌之一，Light在2015年迎来它的15周年生日，其后在同年7月17日，light宣布设立新的子品牌Campus。Campus在英文中的解释是"校园"，这个意义也延伸到

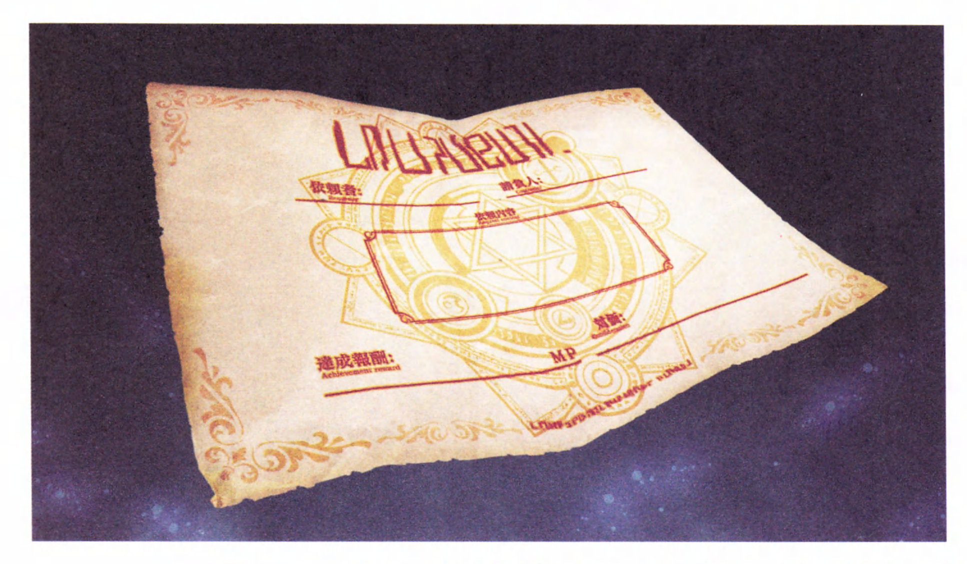






旗下的作品中——Campus至今为止的作品，其故事发生地都在“麻保志学园”这个学园中。这里也简单介绍一下这个学校的基础设定——保麻志学园是国内一所有超过六千人学生的大型学校，采取前期课程3年、后期课程3年的自动升学机制，其教育方针主打“尊重个性”和“自主自律”。在“尊重个性”方面，各学科的讲师以各行业的名人为主，此项举措吸引不少学生前来该校入读。而在“自主自律”方面，前期课程采用类似大学那样的单位学分制，一方面由于学分不足的话会存在留级的可能性，因此能有效提高学生的自律性；另一方面可以让学生自由配搭自己感兴趣的课程，提高学生的学习兴趣，因此总体来说该制度受到不少学生的好评。随着后续作品的不断推出，麻保志学园的设定也逐渐变得丰满。可惜让笔者有点遗憾的是，其作品虽然背景设定均为同一场所，也采取通用的世界观，不过除去早期作『天文時計のアリア』有谎言系列的雪华客串担任NPC外，后面作品之间的人物几乎没有任



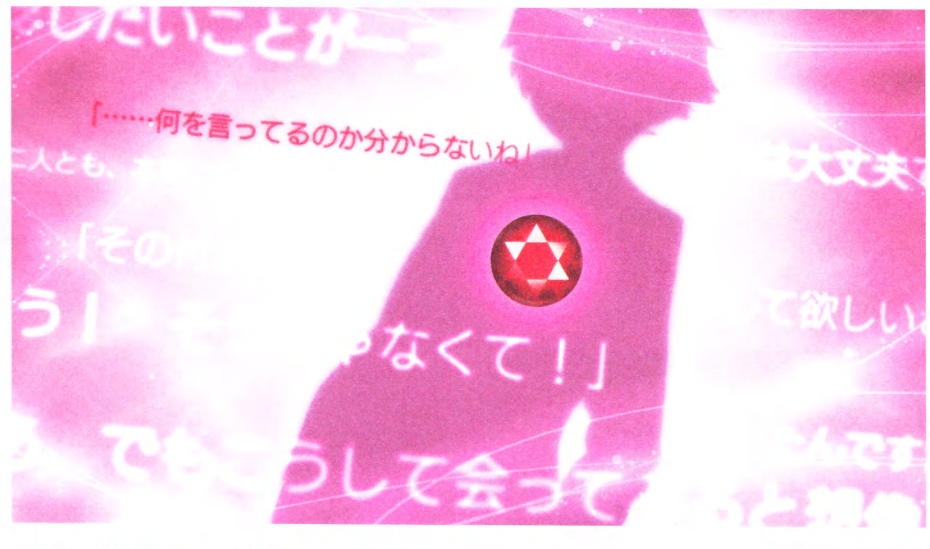


何交接点，这也导致这个统一的背景和世界观显得有点流于表面的感觉了，笔者还是比较期待Campus在日后的作品中能利用这个统一的设定玩出新的花样吧。

前文提到，campus是light官方为推出低价作品而特地设立的子品牌，对于campus旗下作品的定位，官方在第一作的宣传时就提到以下几点——“在低价的前提下提供优美的画面、充满角色魅力的故事和大家都懂的实用性（笑）”。目前该社的作品基本都是遵从这一原则来制作的，比如不同作品起用的原画人员，既有曾经为light的多款作品担当原画的泉まひる（顺带一提泉まひる原属light的专职画师，后来于2008年6月30日离职转型为自由画师，不过离职后依然有参与到light几个后期作品的原画工作），也有兼具可爱和肉感画风的漫画家あゆま紗由（『Deep Love Diary －恋人日記－』也是其首次参与游戏原画的作品），还有以萌系画风为主的画师あにぃ和一葉モカ等。而在故事剧情方面，作品多以纯爱日



常系故事为主，当然也有像『罪恋×2/3』有点异色的作品。至于实用性方面，笔者不想被查水表就不多说了，反正看这杂志的各位读者大概都懂了吧(笑)。



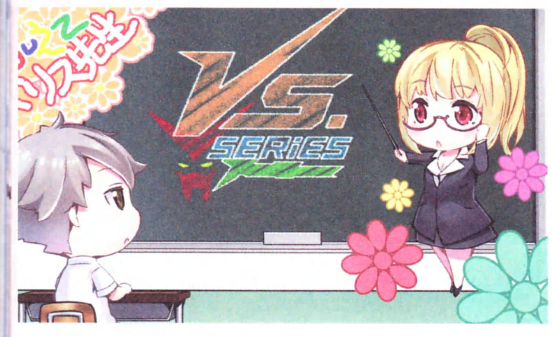
围绕“谎言”的四个故事

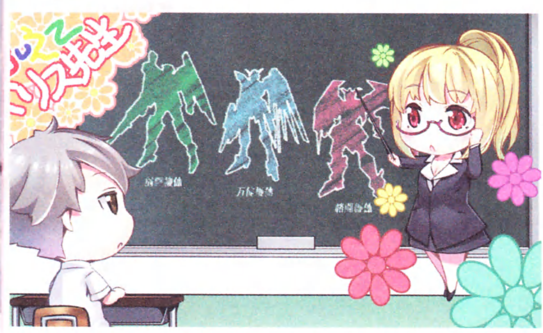


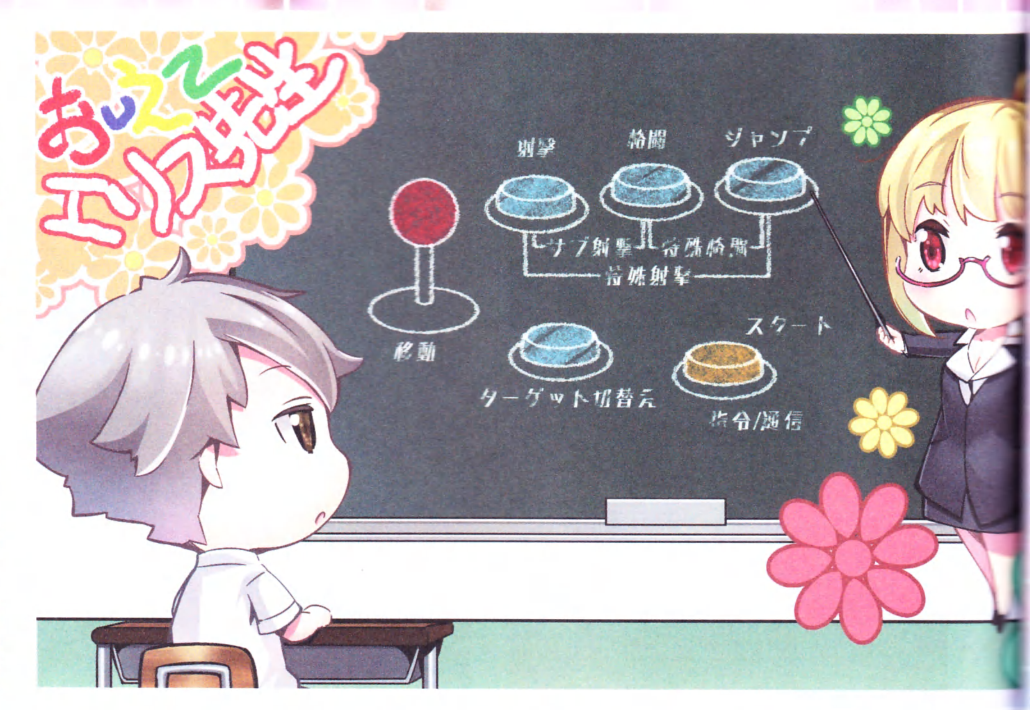
正如游戏其名一样，“谎言”作为本系列的关键词，在游戏中自然占据着重要的地位。首先在系统方面，由于男主角宗一郎持有能识别出谎言的魔道器「Red line」，因此在故事剧情中，当他与别人进行对话或听到他人的对话时，若对话框中出现有字体颜色为红色的句子时，则表明对方的这句话是在说谎。不过由于魔导器的能力只是“识别”，仅仅只能确认对方的言语中存在谎言，但不能简单判断对方谎言的真实到底是怎么样，而宗一郎虽然很多时候能够理解对面到底说了什么谎言，但很少会进行点破，这也让读者在阅读的时候多了一份思考的趣味。此外，在对人物形象的描写方面，该系统也起到特别的作用，以葵作为例子，由于葵自身的性格特点以及她与宗一郎之间过去发生的事情，导致她在对话中一旦涉及到有关宗一郎的事情时，经常都会表现出一副口是心非的傲娇状态，刻意说出违背自己真实感受的言语，在「Red line」系统的配合下，她的这种内心感受显得更为直观，而且也不需要再额外花费笔墨来进行描写。

在剧情方面，四名女主角的故事同样围绕“谎言”来展开，其中4位女主角又可以分成2对进行比较——偏重于情感纠结的樱月和葵、涉及到自家背景的艾丽丝与雪华。在对待自己的感情问题上，樱月和葵不同的性格特点也让两人采取近乎相反的方式——樱月的小恶魔性格和轻微的妒忌心让她采取主动出击，葵的傲娇性格和不坦诚的态度使她更倾向于被动，因而两者在对待“谎言”的态度上也截然不同。对樱月来说，“说谎”的行为与其说是为了保护自己不受伤害，不如说是为达成目的而不得不采取的手段，因此面对能够看穿谎言的宗一郎，樱月主动抛弃“谎言”这一手段，坦率地表露自己内心的真正感受。葵的“说谎”则更倾向于单纯地保护自我和压抑感情，即使自己的内心感情早已暴露，依然用着蹩脚的谎言来掩饰自己内心的波澜。而另一组的艾丽丝与雪华，两者在家族背景上的设定相近，也同样有着类似的过去，但最终却走向不同的方向——艾丽丝选择逃避，雪华则选择抗争。在冬篇中，对宗一郎提到的“是否支持这个世界没有谎言”的咨询时，艾丽丝投下反对的一票，理由是若世界失去了谎言的话，意味着大家没法逃避地去面对真实，自己没有这个自信去面对真实，换句话来说，谎言成为她用来逃避家族的理由。戏剧性的是，在秋篇中，雫的谎言反而成为推动她面对家族的动力之一。与前三者不同的是，雪华因为自身的成长经历，导致她从根本上否定“谎言”的存在，并决定将之根除。冬篇实际上就是两种种理念的对碰，因此在冬篇中，代表着与雪华相反理念的另外三位女主角的戏份相对于前三









章来说显得更多，直到最后，同样被谎言伤害过的宗一郎也站到雪华的对立面上，让她作出最后的选择。

不过本系列作为短篇作品，其性质还是更偏向于快餐小品类的恋爱故事。春和夏篇这种较为纯粹的以感情发展为主的故事自不用说，虽然夏篇中葵的自我纠结显得有点多，但总体氛围还是偏向于轻松系。秋和冬篇虽然背景设定显得沉重，但实际游戏过程中可以看出剧本有意淡化剧情矛盾。秋篇中主角方看似一直处于不利状态，但剧情的发展比较慢热，而且很"取巧"地以描写宗一郎与艾丽丝的觉悟为主，最后也特意写成带有点开放性质的结局。冬篇同样如此，面对雪华这个有着巨大优势的boss角色，笔者在打冬篇的时候一直心疼男主这仗根本打不下去了（大雾），结果对面就被自己的恋爱脑坑掉了，而且雪华后期这深陷热恋的恋爱少女形象跟前面完美的学生会会长形象一对比，给玩家有种形象彻底崩坏的感觉（笑）。而且每作的故事正篇结束后，还会有充满着各种狗粮闪光弹情节和比起本篇的糟糕场景更进一步的糟糕场景（大家懂的）。毕竟上文也提到实用性的问题，笔者当年印象最深刻就是打完春篇后进入CG鉴赏模式，才发现正常CG才占据游戏全部CG的1/10（捶地）。





毕竟官方宣传也提到这是作品的其中一个卖点，一些对这种场景不太喜欢或感冒的玩家还请自行斟酌了。

另外正如前文所提到的一样，这一系列的作品虽然由四部构成，官方也给出四部作品的关系链，但实际上作品之间的关联性并不算强，即使玩家只玩过其中的一部，也不会被剧透到其余几部的关键内容。当然站在玩家的立场来看，在知道某些人物的关键内容后，再去看到这位角色在别的故事中的对话和行动会更有一番趣味，这点在冬篇中就更为明显了，担任本系列企划和剧本的工藤啓介在冬篇发售后，也建议打通前三作的玩家在冬篇通关后，重温一下前三作中雪华的对话和行动，表示现在玩家们应该会对雪华当时的话语会有新的看法。

担任本作原画的りいちゅ此前一直以插画工作和同人事业为主，2013年时她也参加了スミ

レ的处女作「ラヴレッシブ」的原画工作，但负责的是SD原画，因此本系列作品也是她真正意义上担任主原画的作品。りいちゅ的画风偏向于可爱系，不过不知道是否因为近2年来画幼女系人物比较多的缘故，其笔下的人物似乎变得幼化了。夏篇的时候，由于葵本身就属于比较娇小的类型，所以画风的变化给玩家的感觉还不太明显，秋冬篇的时候画风的变化已经比较明显了，这也导致冬篇的雪华本应是4位女主角中最年长的那位，而且从人物描述来说是属于比较成熟稳重的形象，结果因为画风的变化，导致不少CG给人有一种幼女化的异样感。担任本作SD原画的Gユウスケ对Light的不少粉丝来说可谓老熟客了，毕竟从「Dies irae」开始，凡是由正田崇担任剧本的游戏，其原画均由Gユウスケ来绘制。相比起他在light作品的粗矿画风，本作的SD绘就显得可爱多了(笑)。

在配音方面，本作几位女性角色的cv都称得上是里界中的实力派人士了，在她们的努力下，不同角色的性格特点都活灵活现展现于玩家的面前。值得一提的是，担任艾丽丝CV的有栖川みや美在2016年底因身体不适而暂时休业，当时已公布由她担当配音的角色只能让他人顶替，也让一部分玩家担心艾丽丝是否也会更换声优。所幸2017年3月底，有栖川みや美在推特上宣布回归配音工作，而冬篇中艾丽丝的CV依然由她来担任，体验版中的表现也如之前的配音一样安定，这也给玩家们放下一粒定心丸。

总体来说，作为低价系的短篇作品，本系列的综合素质还是值得称赞的。由于本系作为快餐式的小品类不需要太长的阅读时间，对于一些空余时间不多的玩家还是有一定吸引力的，同时也比较适合那些打完长篇作品后的玩家用作调剂放松一下心情。而且Campus为了吸引更多的玩家，官方在2016年底宣布采用新的营销方式，旗下的作品相应会推出适用于安卓系统的游戏版本，同时游戏的下载版也将分为全年龄本篇免费版和收费的X-RATED版(即带和谐内容和故事后日谈的完整版本)，因此对campus作品有兴趣的玩家也能在第一时间体会到故事的魅力。▲






英靈列傳
Fate/Grand Order
フェイト/グランドオーダー
乌鲁克科技树
□文/超隐 □责编/小黑 □美编/三白

Thomas Edison
托马斯·爱迪生

职阶	Caster	HP	1901 / 11882	ATK	1325 / 7952	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 3Hits	3 枚各 3Hits	1 枚各 3Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	変化 C	7 回合	初期	赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	16%	16.8%	17.6%	18.4%	19.2%	20%	20.8%	21.6%	22.4%	24%
	大量生産 A	12 回合	灵基再临 [1]	赋予自身每回合获得暴击星状态 [Lv.](5 回合)	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
				赋予自身每回合 NP 增加状态 [Lv.](5 回合)	5%	5.5%	6%	6.5%	7%	7.5%	8%	8.5%	9%	10%
	概念改良 A+	8 回合	灵基再临 [3]	赋予己方单体宝具 OC 提升 2 的状态 (1 回合)	—									
				赋予对象暴击星出率提升 (1 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%

职阶技能	技能名	效果
	陣地作成 EX（实 D)	自身 Arts 性能提升：4%
	道具作成 EX（实 D)	自身弱体赋予成功率提升：4%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ワールド・フェイス・ドミネーション W・F・D	EX	对民宝具	Arts		1Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	600%	750%	825%	862.5%	900%
	赋予宝具封印和技能封印状态 (1 回合)	—				
	赋予暴击概率降低 (3 回合)<OC 效果 UP>	10%	20%	30%	40%	50%
	赋予攻击力下降 (3 回合)<OC 效果 UP>	10%	20%	30%	40%	50%



关于角色

托马斯·爱迪生，人类历史上最著名的发明家之一，一生有近 2000 项发明，被誉为给人类带来光明的人。同时又依靠自己绝顶的商业头脑为自己的公司广开销路，成为当时美国少有的富翁。其最重要的发明莫过于电灯、留声机、摄影机和直流电力系统，同时还是美国通用电气公司的创始人，最为划时代的大量生产原则将先进的科学技术广泛普及到大众中去，极大程度的提高了人类生活的现代化水平。尽管殊荣繁多，但其与特斯拉的电流之争却给他在身后留下了诸多阴谋论传说。

在游戏中，爱迪生登场于第五章剧情，奇怪的是，英灵爱迪生以狮头人身的猛男形象登场，担当美国总统并凭借自己的工业研究实验室和大量生产原则武装美国民众抵抗凯尔特人入侵。说起为何发明王以狮头亮相，确实令人费解，相对的其死敌特斯拉就是以真身受召，型月官方也未见解释，不过可以推测的是从爱迪生生前推行的大量生产原则与在对竞争对手无所不用其极的雷霆手腕来看，确实有一种如百兽之王般的霸气。游戏中的爱迪生对于深陷阴谋论一事耿耿于怀，这与其生前打压以特斯拉为首的竞争对手不无关系，但当其率领的军队被凯尔特人包围时，特斯拉却现身并拯救了打算自爆掩护队友撤退的他，联手获胜的二人随后便继续相爱相杀。

在游戏第五章出现的爱迪生至今仍有些许疑点，除了少见的狮头人身外，其作为少数自带 BGM 的英灵却没有以游戏职介（术阶）在其他作品中出现过，仅在『Fate/Strange Fake』中疑似以真・Berserker 的职介登场，或许在日后还会有一部关于术阶英灵爱迪生的 Fate 作品亦未可知，当然，后面的剧情也有透露自带 BGM 是其自带留声机播放的；此外，与“电流王”特斯拉齐名的“发明王”爱迪生却仅为 4 星从者，能力比特斯拉低了不少，不过根据月世界其他作品中的诠释，我们知道在月世界中魔法均来自于其本身的“神秘”，越古老的东西就越神秘，比如『空之境界』中的古剑九字兼定就被橙子忌惮能够“劈开自己工房的结界”，而作为近现代最著名人之一的爱迪生，在时代上就没了“古老”的优势，而相对于特斯拉来说，爱迪生的生平与发明也过于为人熟知，不免也没了“神秘”的优势，何况其本人对于那些阴谋论也是嗤之以鼻，因此堂堂第一发明王屈居 4 星某种意义上倒也符合型月世界基本准则。不过笔者真正要吐槽的是，美国人最尊敬的发明家竟在『Fate/Strange Fake』中被小小灯泡召唤出来，可能是有史以来最廉价的圣遗物了……

游戏中的肌肉狮爱迪生拥有 EX 筋力但耐久很一般，这是因为其能够连续工作而非筋骨强劲，且其力量也是弱的可怜（只有 E），不过这倒也符合连续实验的研究学者形象。

爱迪生的宝具写作 W・F・D，“World Faith Domination”，以其三大发明（灯泡、留声机、摄像机）为根基进行幻想支配的对民宝具，能够将神秘学信仰弱化，其独特的对神秘特性堪称月世界罕见，甚至可以说与月世界魔法原则相悖，是天敌一般的存在。在游戏中，爱迪生宝具动画类似 20 世纪福克斯的巨大招牌，这也与其发明摄像机并创立爱迪生电影公司有关。

游戏运用

术阶光炮一直处于一个较为尴尬的定位，不过爱迪生技能 2 能够提供 5 回合的暴击星与 NP 获得能力，十分优秀。技能 3 拥有独特的宝具 OC 增加效果，可以配合各种从者发挥更强的威力。因为没有增伤技能所以爱迪生整体输出以及宝具威力都很一般，但是宝具附带不错的 Debuff，配合技能的辅助效果，让爱迪生虽然看起来壮如牛，但结果定位还是在辅助上。



Enkidu

恩奇都

职阶	Lancer	HP	2244 / 15300	ATK	1666 / 10780	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	1 枚 各 5Hit	3 枚 各 4Hits	6Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
変容 A	7 回合	初期	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			赋予自身 Arts 或 Quick 随机一项性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
気配感知 A++	7 回合	灵基再临 [1]	赋予敌单体暴击概率下降 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			解除对象闪避状态	——									
			赋予自身闪避状态 (1 回合)	——									
完全なる形 A	12 回合	灵基再临 [3]	自身 HP 超回复 [Lv.]	5000	5500	6000	6500	7000	7500	8000	8500	9000	10000
			解除自身弱体状态	——									

职阶技能

技能名	效果
対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
アンガルタ・キガルシュ 人よ、神を繋ぎとめよう	A++	对肃正宝具	Buster		5Hit
赋予对象防御力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
对象若有〔 神性 〕追加赋予眩晕状态 (1 回合)	500%				



关于角色

恩奇都出自古代苏美尔人叙事诗『吉尔伽美什史诗』。

在史诗中，恩奇都是天神回应乌鲁克被压迫的居民的祈祷所创的泥人，故而也被称为“神之兵装”。初下凡时，恩奇都与羚羊共食，与猛兽共饮，终日在荒野漫游，直到心存畏惧的猎人向吉尔伽美什汇报后，乌鲁克王便派出神姬（实为妓）将其点化并带到城中。两人在此后爆发激烈战斗，胜负难分，高傲的吉尔伽美什最终出于对其力量的钦佩主动认输，而恩奇都也感于神之子的气度而放下武器。化干戈为玉帛后的二人如漆似胶（字面意思）共同治理乌鲁克并使其繁荣昌盛。史诗也从此处进入最宏大的部分，二人征讨并击杀了森林中的怪物芬巴巴，而之后在河边清洗污浊的吉尔伽美什则被女神伊斯塔尔相中，结果吉尔伽美什却毫不领情，反而出言数落女神水性杨花奢华浪费。遭此奚落的伊斯塔尔请天神放出了天之公牛下界祸乱乌鲁克，恩奇都与吉尔伽美什再次联手将其击杀，在『Fate/Unlimit Blade Works』中吉尔伽美什也曾提过此次战斗，其使用天之锁（在型月嘉年华中天之锁就被读作 Enkidu）将神牛锁住并击杀。目睹神牛被击杀的伊斯塔尔恼羞成怒，在众神面前诉说乌鲁克王侮辱女神、击杀神牛的罪状，并请求降罪于二人，然而拥有神之血统的吉尔伽美什安然无恙，泥身塑成的恩奇都却因神罚死去。

恩奇都的去世，是整部史诗的转折，也极大地改变了英雄王的性格，在『Fate/Zero』小说与广播剧中都有相关记叙，读之令人扼腕；而在动画版中，当伊斯坎德尔向英雄王提出驰骋天下的邀请时，后者更是直接回绝道“从过去到未来，我的好友都只有一人”。

恩奇都虽因为泥身而没有特定性别，但早在型月 09 年的愚人节企划中，恩奇都就以女高中生身份出现，看来善于性转的 TM 并没有打算放过这对难得的强力 CP。在漫画版『Fate /Strange Fake』的描述中，月世界的恩奇都与神姬夏姆哈特共度 7 日良宵后从神造兵器的野兽形态转而为人，其外表也复制了夏姆哈特，而同漫画中夏姆哈特胸器逼人，恩奇都却是个平胸，显然只复制了外表成了美男。

在成田良悟所作『Fate /Strange Fake』中，恩奇都以枪阶伪从者身份被某魔术师的召唤媒介狼型合成兽以“不想死”的愿望召唤出来，这也是 Fate 史上第一位非人类御主（伊莉雅也算是合成人类）。而同时作为弓阶伪从者被召唤出来的正是吉尔伽美什，二人在文中也爆发了激烈战斗以至于将沙漠轰出了巨坑。作为曾漫游野外的野人，恩奇都十分善于控制森林与荒野。另值得一提的是不管是在史诗中还是在小说中，恩奇都都是少有的能够完全讲道理的温和角色，化敌为友的本领可谓出神入化。

恩奇都的宝具也写作 Enuma Elishi，与吉尔伽美什相同，在古巴比伦语中，其意为“天之高兮”，为尼尼微亚述巴尼拔图书馆出土的古巴比伦创世史诗的首句。此宝具读作“人子啊，紧缚神明吧”，拥有独特的“对肃正”特性，其涉及盖亚抑制力，简单说来就是对于星球破坏力越深的人就越有强力的效果，使用强力对其进行修正。在其释放宝具时的台词与攻击方式，与『月姬格斗』中真祖爱尔奎特的必杀技颇为类似。

游戏运用

高 HP 低 ATK，同时是目前仅有的 3 位无性别从者之一，技能 2 强化后可解除敌单体回避并赋予自己回避，加上超量回复的技能 3 都赋予了恩奇都较高的生存力。技能 1 基本绑定了宝具回合使用，宝具给予伤害前会先赋予减防，让宝具威力处于较高水平。宝具还附加眩晕神性，可当控制技能使用。3Q 配卡是最大减分项，导致普攻输出较低，不过恩奇都暴击星出率较高且 NP 获取效率不错，有针对性的配合其他从者使用时能够发挥极大优势。



Fionn mac Cumhaill
芬恩·麦克库尔

职阶	Lancer	HP	2040 / 12750	ATK	1488 / 8930	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	4Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
千里眼（麗）B++	8 回合	初期	赋予己方全体暴击星出率提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			赋予己方全体 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
女難の美 A	12 回合	灵基再临 [1]	赋予自身概率闪避对自身的攻击状态 [Lv.](1 回合)	60%	64%	68%	72%	76%	80%	84%	88%	92%	100%
			赋予自身目标集中状态 [Lv.](1 回合)	100%	120%	140%	160%	180%	200%	220%	240%	260%	300%
			赋予自身对〔女性〕魅惑耐性下降 (3 回合)	80%									
魔術 B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身 Arts 性能提升 [Lv.](1 回合)	24%	25.6%	27.2%	28.8%	30.4%	32%	33.6%	35.5%	36.8%	40%

职阶技能

技能名	效果
对魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
神性 D	自身伤害加成：125

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
マク・ア・ルイン 無敗の紫靫草	A+	对军宝具	Arts		3Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	600%	750%	825%	862.5%	900%
攻击力下降 (3 回合)<OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%
赋予自身精神异常无效状态 (3 回合)	——				

关于角色

型月著名绿帽子王、NTR 中的豪杰，爱尔兰的大英雄芬恩·麦克库尔源自一系列爱尔兰神话传说与诗歌。据考证历史上可能也确有其人。芬恩其人主要源自盖尔语史诗『芬尼亚传奇』，在爱尔兰民间传说中，芬恩堪与爱尔兰光之子库夫林比肩，在凯尔特神话中地位也堪比斯卡哈，而根据传说来看，斯卡哈虽有弑神之力却无弑神之实，芬恩则手刃先祖凯尔特战神努雅达，可以说是有过之无不及了。根据神话，爱尔兰的巨人之路奇观也是巨人芬恩留下来的作品。在爱尔兰神话中，芬恩是深海巨人之王的后代，在年幼时其族几乎被仇敌灭族，芬恩随族人逃入森林后拜德鲁伊芬范格思为师，成年后精通魔法与治愈术并机缘巧合拯救了爱尔兰至尊王康马克·麦克·亚特，并加入费奥纳骑士团，在屡次挫败女巫的阴谋并拯救团员后，其以自己的人格魅力征服了昔日的杀父仇人高尔，两人共同在骑士团中为王效力，这也为后来骑士团的没落埋下了伏笔。

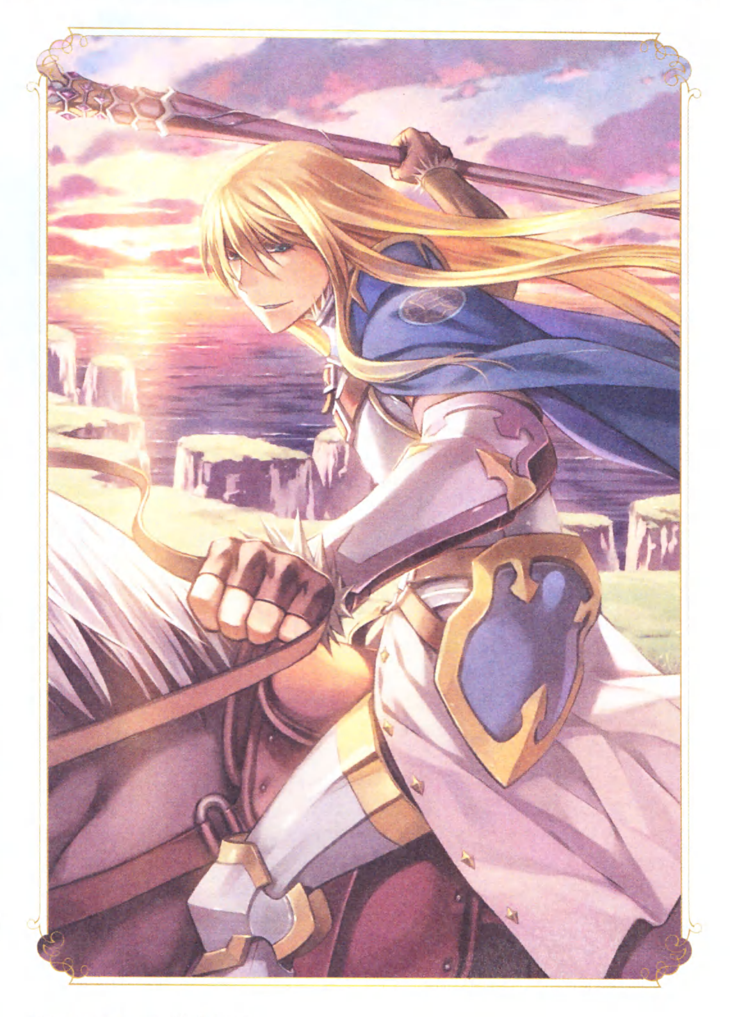
芬恩一生都有异常的桃花劫，每每与美女相遇却最终转变成祸水（咕哒子：啊？），早年的妻子萨博被德鲁伊费尔多里奇拼命追求并被掳走，芬恩追寻七年未果（NTRx1）；第二任妻子早逝；晚年与至尊王之女葛雷妮订婚，年轻的葛雷妮嫌弃芬恩年老，在婚宴上（强行）与迪卢木多私奔（NTRx2），芬恩为此大怒并展开多次追捕未果，最终在爱神的调解下双方才得以和解，但芬恩对此耿耿于怀，引诱迪卢木多猎杀其同父异母弟弟变成的魔猪并受到重伤，因其双手捞起的清水具有治愈作用，芬恩在骑士团祈求下用手捧起清水送到受伤的骑士面前，但却故意将手中的水漏光，如此反复三次最终迪卢木多气绝身亡，此事也令在场的骑士（包括芬恩的儿子和孙子）深受打击，芬恩此后在骑士团中也威望不在，最终遭到至尊王与骑士团内部的联手背叛，不知所终。在『Fate/Grand Order』中，初见学妹玛修的芬恩立刻表白并求婚，这种硬着头皮往桃花上撞得操作也无怪乎其每每惨遭 NTR 了。

作为 Fate 系列著名帅哥迪卢木多的主公，早年在 TV 动画『Fate/Zero』中曾有所表现，不幸是在晚年，络腮胡子黑长发，早已没有年轻时的风范（尽管动画中的形象与历史上许多画家描绘的芬恩形象颇为相似）。芬恩在年轻时则是爱尔兰著名金发帅哥，其名“Fionn”就是“金发的”的意思。此外，在年轻时为师父烹饪智慧鲑鱼时手指不幸烫伤，在吮吸止痛的时候吃到了鲑鱼油，结果变得睿智无比，师父惊叹于此而将整条鱼送给了他，故而芬恩在后来便有了咬手指思考的习惯。这个情节化作日服 16 年泳装活动中的一个技能“咬咬拇指，涨涨智慧”。



除了为人吐槽的晚节不保外，芬恩的人生轨迹与亚瑟王颇有几分相似，同样是骑士首领、同样的猛将如云、同样的 NTR（兰斯洛特是王后的秘密情人）、同样的骑士团内部失睦最终分崩离析，或许我们同样可以说一句，“芬恩不懂人心”？

在 TV 动画『Fate/Apocrypha』中，达尼克回忆芬恩为其在第三次圣杯战争中召唤的从者，看来型月对于凯尔特枪兵情有独钟，三战芬恩、四战迪木卢多、五战库丘林。



在游戏中以枪阶被召唤，自己在语音中表示枪阶并非自己擅长的职介，或许术阶才是芬恩的强项。其宝具读作“Mac an Lù in”，是其宝剑上的剑铭，写作“无败的紫靫草”，是能够对抗德鲁伊邪恶力量的魔枪。

游戏运用

高 HP 低 ATK，NP 获取效率不高，但是 BAAQQ 配卡比较容易凑三蓝，而且技能 3 在强化宝具威力的同时也能提高自身 NP 获取，技能 2 满级前并非必定闪避需要注意，而且看似效果好但冷却极久不堪大用。强化后的技能 1 辅助能力不错，作为目前仅有的蓝卡枪光炮，芬恩还是有一席之地的。

Fuuma Koutarou
風魔小太郎

职阶	Assassin	HP	1592 / 8844	ATK	1316 / 7091	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	1 枚各 4Hit	3 枚各 4Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	破壊工作 B+	7 回合	初期	赋予敌全体攻击力下降 (3 回合)	10%									
				赋予敌全体暴击概率下降 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	忍術 A+++	8 回合	灵基再临 [1]	赋予己方单体闪避状态 (1 回合)	——									
				对象暴击星出率提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	風声鶴唳 C	7 回合	灵基再临 [3]	赋予敌全体弱体耐性下降 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%

职阶技能	技能名	效果
	気配遮断 A+	自身暴击星出率提升：10.5%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	イモータル・カオス・ブリゲイド 不滅の混沌旅団	B	对军宝具	Quick		5Hits
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	赋予混乱（概率技能封印）(5 回合)< OC 概率 UP>	30%	40%	50%	60%	70%



关于角色

风魔小太郎为日本战国时代后北条氏忍者风魔一党的首领名号，与中东的山中老人哈桑差不多，首领均继承同一个名字。风魔一族原姓风间，根据日本史料记载，其族人大多人高马大、身体强壮、声音雄壮且外貌狰狞。据推测风魔一族很可能是古代哥萨克人移民到远东后东渡日本定居足柄山风间谷，或许是因哥萨克的缘故，其人大多善骑术，故而被大名北条早云招入麾下。因族人数目并不多，风魔一族所留下的记载也远不如日本其他一些忍者流派。又由于作战方式大多是骑马破袭，与其说是忍者，倒不如说类似于特种兵团了，这种小兵团依靠骑兵袭扰作战最典型的战例发生在 1581 年北条氏对战武田胜赖的浮岛之原战役，风魔忍者屡次以小股骑兵袭扰敌营，不堪骚扰的武田军疲于应付最终大败，昔日倚重骑兵的武田家遭此败绩最终覆亡。在丰臣秀吉与小原田之战击败北条氏后，依附于北条氏的风魔忍者转为盗贼集团四处作乱逐渐衰亡，直到德川家康掌权后，其氏族首领五代目风魔小太郎因武田家忍者的举报被缉拿处刑后最终灭亡。

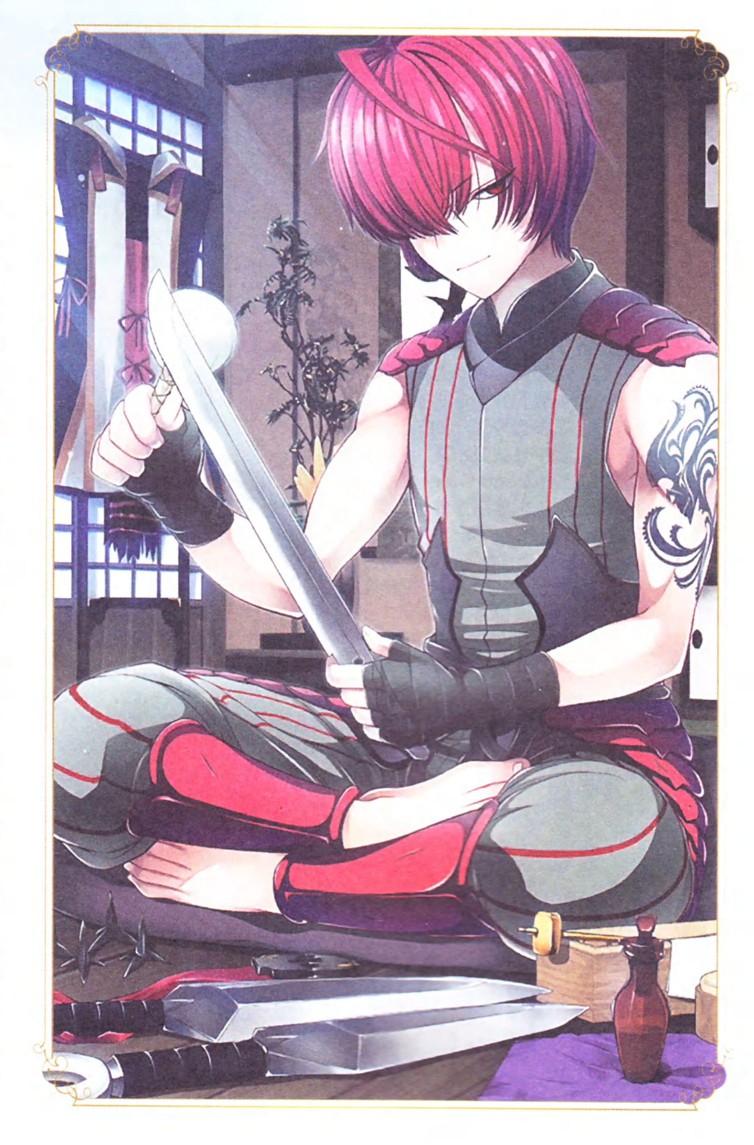
在游戏中，风魔小太郎原型即为参加了浮岛之原战役的五代目风魔小太郎，其造型也吸收了历史记载颇有高加索风骨（但并没有历史上记载的七尺二寸那么高），从语音上来看其本人也对自己并非日本人有所觉悟。除了被认为有哥萨克血统外，在鬼岛活动中，风魔小太郎还被提及混有鬼的血统而能够在某些变成恶鬼，其专属礼装也间接证实其在某些条件下能够“戴上面具，化为恶鬼”。作为忍者，风魔小太郎在游戏中还集全团人马之力研制出了吃一颗就能补充一天能量的“銘菓風魔饅頭”，唯一的缺点是超级难吃，大概是因为服下一颗之后就会昏死过去所以一整天也不需要补充能量。

与历史上不同的是，作为从者被召唤出来的风魔小太郎仅有 15 岁，故而并没有其他游戏作品中那般魁梧，唯一辨识度较高的大概就是红发红瞳了，相比之下其人也单纯随和了许多，在作为年轻人，对于同出自足柄山的坂田金时极度崇拜，不惜把宝具名称也改成 golden。尽管作为 3 星从者并不算稀有，但其人设画师佐佐木少年可以说非常值得关注，佐佐木少年是型月早期的骨干力量，其画风十分接近武内崇但是更为丰满圆润，『真月谭月姬』的漫画版及『月之珊瑚』也是出自其手。

风魔小太郎的宝具写作不灭的混沌旅团，读音则是 Immortal Chaos Brigade 与文字意义一致，显然是指为北条五氏家主效力的风魔忍者团，细算起来五代目风魔小太郎自 16 世纪中前期（北条氏纲在位时间为 1518-1541 年）辅佐北条氏政算起，到氏直时为 1580 年，前后也有 40 多年，在 1603 年五代目被处刑时想必也是 80 岁的老者了，整个风魔一族前后辅佐北条家也有百年历史，可谓不朽。

游戏运用

罕有的杀阶光炮之一，技能组整体偏向辅助与干扰，特别是技能 3 能够配合其他 Debuff 赋予者。宝具附带长达 5 回合的“混乱”状态，能够一定概率封印技能，比较有趣。输出很平庸，但是 Quick 指令卡包括宝具暴击星出率都很优秀，可当供星者使用。不过说了这么多，技能 2 能够赋予其他人的闪避状态，可能才是他最受重用的地方吧。



Vlad III
弗拉德三世〔Extra〕

职阶	Lancer	HP	2080 / 13005	ATK	1462 / 8775	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 3Hit	1 枚各 2Hit	2 枚各 3Hits	5Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
信仰の加護 A+++	7 回合	初期	赋予自身弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
			自身 HP 大回复 [Lv.]	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500
			赋予自身防御力提升 [Lv.](1 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
			赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
軍略 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体宝具威力提升 [Lv.](1 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%
無辜の怪物 A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身每回合暴击星获得状态 [Lv.](3 回合)	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
			赋予自身目标集中状态 [Lv.](1 回合)	100%	120%	140%	160%	180%	200%	220%	240%	260%	300%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡	攻击次数
カズィクル・ベイ 串刺城塞	C	对军宝具	Buster	6Hit
赋予自身无敌贯通状态 (1 回合)	——			
给予敌单体的超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
对 [恶] 特性目标特攻 < OC 效果 UP>	150%	162.5%	175%	187.5%	200%

关于角色

弗拉德三世名为弗拉德・采佩什，为 15 世纪今罗马尼亚地区瓦拉几亚公国大公。其个人经历因前几期曾介绍过狂阶大公所以这里就不再重复。弗拉德弗拉德弗拉德在世时孤军抵抗奥斯曼帝国北扩，被后世称为基督世界之盾。因其名“采佩什”有“穿刺”之意外加在位时使用严酷的穿刺刑法虐杀罪犯及战俘而被后世冠以“穿刺公”之名。另外，欧洲传说中最有名的吸血鬼“德古拉”也源于弗拉德（其父名为 Dracula）。

游戏中的角色弗拉德三世（EXTRA）来自于『Fate/Extra』，职阶为枪阶，要注意的是其与『Fate/Aprocrypha』中的弗拉德三世虽为同一原型，但并无交集，造型也完全不同，究其原因是因为两部作品的创作是两班人马同时进行的，可以说是艺术创造的某些巧合了。在『Fate/Extra』漫画版中，一生命途多舛的弗拉德三世愤懑于自己壮志未酬身先死，因先后被亲弟弟和梦游背叛而困惑于好友之忠与亲属之爱是否存在，在被召唤后有感于御主对“爱”的诠释而将其称作“妻”并衷心效力，在剧情中为达目的不惜流血杀戮以至于被教会下令清理，这也呼应了历史上大公忠诚信徒与爱妻猛男的形象；在游戏版中则作为主角的对手登场，但需要通过一定的分支选择才能碰面；在广播剧版中，则因为失去御主而暴走，最终败在高文手下。

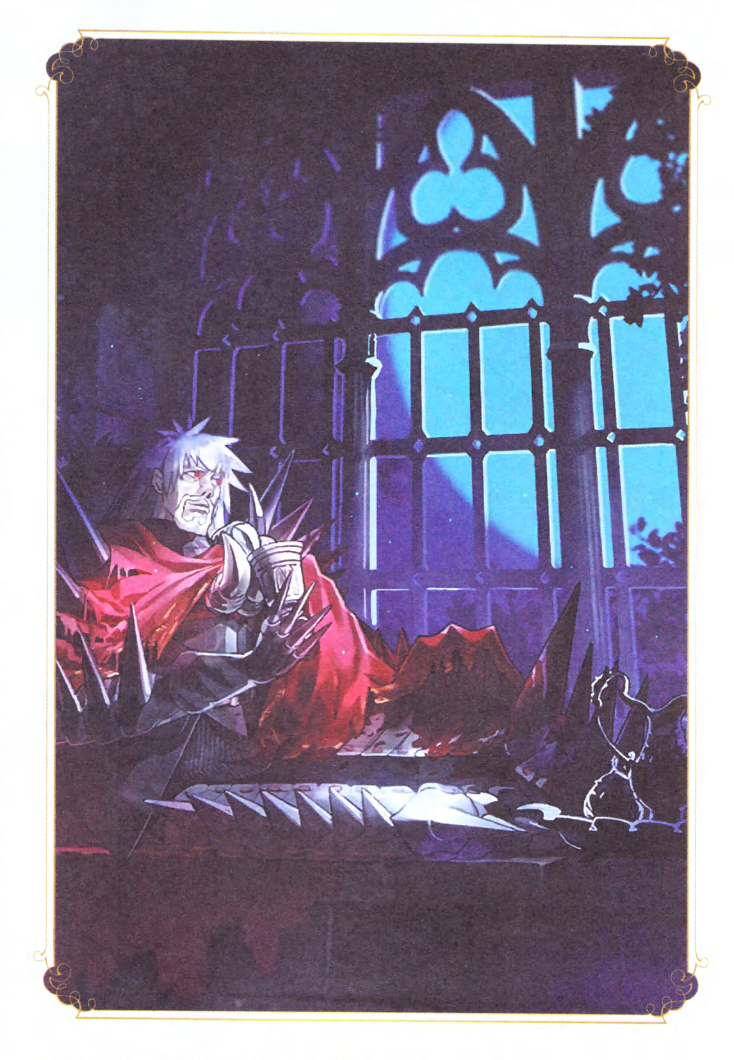
枪阶弗拉德造型由蘑菇与武内亲自操刀，多用大红，颇与历史上风传的本人见血而兴奋地特质相呼应，外表看似恐怖但属性实为“秩序・善”，本质上是个好人。在 2015 年的愚人节企划中，大公也是一副慈祥模样吃着番茄，其嗜血恶魔的梗可以说是被玩了将近 500 年了。

作为一代英主的弗拉德在月世界同样拥有极敏锐的洞察力，能够一眼看穿尼禄的真名（不过笔者倒认为罗马尼亚人看穿罗马之主的真名倒也合情理），又能在 FGO 活动“深海電脳楽土 SE.RA.PH”的对话中有若即若离的表达了自己对幕后黑手的正确判断。

在游戏『Fate/Grand Order』中，弗拉德以严苛英主之姿示人，为达目的不择手段，在历史上他也确实如此，为了威慑奥斯曼帝国军队而将俘虏用尖刺木桩穿刺竖立在地上，据称穿刺酷刑的刑场长达三公里、宽达一公里，弗拉德在信中也提及自己穿刺的敌军多达两万余人，这还不包括阵斩和战后斩首的数目！难怪当时奥斯曼苏丹穆罕默德二世目睹刑场后黯然退兵并说道“朕不畏惧任何人类，但恶魔另当别论”。如此酷刑也无怪乎后世将其作为吸血鬼伯爵德古拉的原型，以至于昔日的基督教之盾变成了今日的冷酷吸血伯爵，甚至于作为英灵的大公也此耿耿于怀。



其本人的宝具也正合了“穿刺公”之名，读作 kazikli bey，为土耳其语“穿刺公”之意，能够给敌众以万刺穿身之酷刑，又因本人嫉恶如仇的属性，宝具也拥有了对“恶”属性特效，在新宿事件活动中备受青睐。而大公与伊丽莎白也是同病相怜，都是被后世文学创作扭曲成鬼怪并因此闻名。讽刺的是，被赋予“信仰的加护”技能的大公在历史上却并未能坚守自己的信仰，在被囚禁期间一度改信天主教，导致民心尽失。



游戏运用

高 HP 低 ATK。打星能力十分不错，配合技能 3 可以稳定获得暴击星，可当暴击队副手。技能组整体都很优秀，不过复合效果过多，需要取舍。宝具的对恶特攻效果十分抢眼，在各种高难度副本中有不少活跃的机会。

Gilgamesh
吉尔伽美什〔Caster〕

职阶	Caster	HP	1920 / 12005	ATK	1410 / 8460	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 6Hits	3 枚各 5Hit	1 枚各 2Hits	5Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
王の帰還 A	9 回合	初期	赋予己方全体暴击星出率大提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
カリスマ A+	7 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10.5%	11.6%	12.6%	13.7%	14.7%	15.8%	16.8%	17.9%	18.9%	21%
魔杖の支配者 EX	8 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体 Arts 性能提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
			赋予己方全体弱体赋予成功率提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%

职阶技能

技能名	效果
道具作成（偽）A	自身弱体赋予成功率提升：10%
陣地作成 A	自身 Arts 性能提升：10%
神性 B	赋予自身伤害加成：175

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
メラム・ディンギル 王の号砲	B	对军～城宝具	Arts		10Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	450%	600%	675%	712.5%	750%
赋予敌全体防御力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%
赋予己方全体防御力提升 (3 回合)	20%				



关于角色

昔日高傲的王者目睹挚友之死，深感肉体凡胎终将逝去，转而探求长生不死之理。术阶吉尔伽美什正源自史诗中恩奇都死后的困于生死的英雄王。在整个 Fate 系列中，术阶吉尔伽美什是最后出现的一型人设，至此月世界补完了史诗中英雄王的一生阶段。作为 Fate 系列作品的核心人物之一，从最早的『Fate/Stay Night』到后来 Extra、Grand Order 等作品，吉尔伽美什无不出现其中。

在各种正传作品中，出现最多的是作为弓阶的英雄王，其狂傲霸气，拥有世间一切财宝与神器，蔑视一切对手，甚至直视这一身古巴比伦金铠所包裹的神格肉体也会被视作冒犯。在 Zero 的三王酒宴上，“王来承认、王来允许、王来背负整个世界”一言已经极尽孤高与超然，连人民都将是英雄王宝库中的一份子，连毁灭也将成为王乐见的财产。但与年轻英雄王这般狂傲不同，在面对真正的神罚抹灭挚友恩奇都后，连最伟大的英雄王也不得思考起自己的未来——肉体终将走到终点，于是吉尔伽美什出发去追寻长生不死的奥秘，不幸在最终只得到了“长生不死是不存在的”的回答。当失意的王再次回到乌鲁克时，等待自己的则是疏于统治而破败的城市，而此时术阶吉尔伽美什再次振作起来，放下傲气与生死，背负起人民与未来，尽心管理乌鲁克。

在 Fate Grand Order 第七章中，寻仙访药归来的吉尔伽美什封印了 Ea，拿出了勤政严明的一面，不久便将乌鲁克之力的繁荣昌盛，面对特异化的两河流域将乌鲁克转变成一座要塞都市并召唤出七名从者抗击三女神联盟与魔兽。与昔日强大的弓阶英雄王不同，术阶吉尔伽美什战力不及早年，但是统治力与智力却明显上了个档次，不仅能够复兴乌鲁克，还能够准确分析形势做出判断。除此之外，王的魅力也是不减当年，略施小计就让伊斯塔尔两腿一蹬投了自己。在最终决战前夜因致命伤被判定为死亡，此时剧情中乌鲁克人也已经被屠戮殆尽，可以说王在最后一刻也没有放弃希望。而在最后的决战中，真正的英雄王吉尔伽美什（弓阶）再现世间并以强大战力助主角取得胜利。

作为蘑菇钦定最强从者（“全力以赴一对一时能击败任何英雄”），吉尔伽美什保有最强、最多宝具，在月世界的设定中，其宝库已经囊括了其他全部英雄的宝具及原型，这在开山作众多有介绍。当然，过于庞大的世界观导致边边角角吃设定的现象并不罕见，玩家及读者们的争论从来没有停过，而吉尔伽美什与其他作品（主要是月姬）设定的比拼也是从来没消停过，甚至已经成为了型月作品青黄不接时期笔战最旺盛的地方。此外，作为历史上著名的王者，吉尔伽美什还拥有极强的千里眼属性，完全能够预料到未来的走向和事物背后的真相，故而在很多作品中无意间便透露出一些剧情表现外的事情。

术阶吉尔伽美什的宝具因封印 Ea 而不再称为 Enuma・Elishi，而为 Melammu Dingir，Melammu 一词在在苏美尔神话中描写海龙女神迪亚马特赋予其创造的恶龙的武器，在一些史料中认为其与希腊神话中宙斯使用的雷电“Keraunos”（也是游戏中特斯拉的宝具名）类似，而女神迪亚马特也是游戏第七章中的最终 Boss。而 dingir 则是苏美尔语中“神”、“星光”的意思。

游戏运用

吉尔焦裕禄即使在术阶从者中 ATK 都是倒数的，这也明确了他的定位——辅助。技能 1 能让己方全体都处于暴击星打就送的状态，自身高 Hit 数的配卡配合高 Hit 数的宝具能够依靠仅蓝卡打出超多暴击星。技能 2+ 技能 3 能够全面提升队伍输出能力，极为适合蓝卡为主的队伍。宝具拥有较高效果的减防能力，同时最亮的是能够提供全队不错的防御力提升，在蓝卡宝具队中通过反复叠加，能够发挥可怕的效果。如果想组蓝卡队又没有孔明或者玉藻前，或者想辅助蓝卡暴击从者，那么 C 闪是你的最佳选择。



Quetzalcoatl
魁札尔·科亚特尔

职阶	Rider	HP	1900 / 12960	ATK	1854 / 12001	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 3Hits	2 枚各 2Hit	1 枚各 3Hits	5Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
カリスマ A+	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10.5%	11.6%	12.6%	13.7%	14.7%	15.8%	16.8%	17.9%	18.9%	21%
善神の智慧 A+	9 回合	灵基再临 [1]	赋予己方单体再起状态 (1 回・3 回合)	1000									
			对象 Buster 性能提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
自由なる闘争 EX	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身暴击星集中状态 [Lv.](1 回合)	300%	330%	360%	390%	420%	450%	480%	510%	540%	600%
			赋予自身暴击伤害提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			自身 NP 增加 [Lv.]	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
騎乗 EX	自身 Quick 性能提升：12%
女神の神核 EX	赋予自身伤害加成：300 自身弱体耐性提升：30%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
シウ・コアトル 炎、神をも灼き尽くせ	A	对人・城宝具	Buster		1Hit
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
赋予对象宝具封印状态 (1 回合)	——				
赋予灼伤状态 (5 回合)< OC 效果 UP>	1000	1500	2000	2500	3000

关于角色

魁札尔·科亚特尔为诸多中南美洲古文明所共同敬仰的神祇之一，神话中其为蛇神覆鸟羽，在某些绘画中与中国龙颇为相似，亦称“羽蛇神”。与欧洲诸多地区神话差异较大不同，中南美洲各地神话具有很高的一致性，其崇拜的许多神唯一的差异在与语言不通导致名字不一。在阿兹特克神话中，诸神轮流掌管太阳神之位，羽蛇神为第二神纪的太阳神，因其废除活祭之举而被称作善神，不幸此举遭第一纪太阳神豹人（Tezcatlipoca）嫉恨并阴谋使其与自己妹妹发生关系最终被放逐，在被放逐前羽蛇神为避免财宝落入恶神之手而将宫殿全部焚毁后自焚。阿兹特克人在神话中相信羽蛇神会再临，故而在 15 世纪西班牙殖民者登陆中美洲后一度被认为是羽蛇神再世并得到了阿兹特克人的彻底信任，最终殖民者利用这种信任囚禁了阿兹特克国王并将其族人赶尽杀绝。在中南美神话中羽蛇神名字众多，如魁札尔科亚特尔（阿兹特克）、库库尔坎（玛雅），但在国内约定俗成统一称作羽蛇神。根据史料分析，羽蛇神原型很可能是阿兹特克早期一位备受尊敬的贤王，其经历与神话就在也大致类似，均是遭到陷害后自我惩罚远走他乡。

在游戏中，羽蛇神被设定为以女性现身的从者，本质上是“从宇宙而来”的地外生命，不会受到地球法则的约束，偶然喜欢上了人类所以成为伙伴，在第七特异点被圣杯召唤出来与戈尔贡、伊斯塔尔组成三女神联盟侵略乌鲁克。然而戈尔贡与伊斯塔尔向来顽劣，本质上与爱护人类的羽蛇神并不是一类人。除了因极高的神性（根据戈尔贡描述其还有复仇者职阶的适性）所带来的强大战力外，因在月世界中设定为在各个时期以人类为传承载体的附身状态现界，故而对于现代社会十分感兴趣，尤其是对于摔角可称狂热，最喜欢的是使用墨西哥摔角技的 SinCara(无面人)，此兄现在仍旧在世界摔角娱乐旗下进行摔角表演比赛，最擅长的飞扑类体术极具观赏性。羽蛇神的设定在月世界其他作品中并未有过先例或者同源异形体，可以说是 FGO 游戏首创，不过人设担当的广江礼威老师漫画出道作品『翡翠峡奇谭』的女主角便是库库尔坎（玛雅人对羽蛇神的称谓），有兴趣的朋友可以翻翻。除了周身阿兹特克风味的配饰外，羽蛇神最抢眼的莫过于手中的黑曜石剑“马克胡特（Macuahuitl）”了，这种武器剑身主体为木质，两侧突出部分为锋利的黑曜石，其看似脆弱但是厚重的硬木剑身配合硬度极高的黑曜石能够一击轻松斩下头颅，不幸的是，当世最后一把“马克胡特”已经于 1884 年在火灾中焚毁了，想通过这种圣遗物召唤羽蛇神的御主只可另觅他途了（或许神庙是个不错的选择？）。



羽蛇神的宝具读作“Xiuhcoatl”，是古典那瓦特尔语“火蛇”之意，是中美洲神话战神使用的武器之一。因宝具写作“火啊，将诸神燃尽”，显然此处火蛇是指当初羽蛇神离去时燃尽宫殿与财宝的大火，然而从宝具动画来看，羽蛇神倒是展示了一番学到的墨西哥摔角技。



游戏运用

输出的代名词，骑阶的高集星配合技能 3 的进一步集星与暴伤增加能够在有足够暴击星供应状态下打出咋舌的伤害数字。技能 1 和技能 2 皆能用于提升队友输出能力，让大姐姐运用更为灵活。宝具是最吃香的红卡单体，附带的宝具封印效果能够让对象 NP 槽停止增长 1 回合，非常强力。自身 NP 获取效率不错，加上技能 3 还带充电，让羽蛇神宝具能够频繁释放。加上自带 50% 的弱体耐性提升，以上这些优点让羽蛇神在高难度副本中如鱼得水▲



HL GALGAME STUDIO
—用画笔描绘的中国特色校园三角恋爱故事
三色绘恋
-TRICOLOUR-LOVESTORY-
A STORY OF A BOY WHO DOESN'T KNOW HOW TO DRAW OUT THE TRUE LOVE
AND TWO GIRLS WHO WANT TO DO SO
STEAM好评发售中
DL Available On Early Autumn 2017
DVD-ROM / Download Data for Windows 7/8/10 简体中文版
原画：Kazuzu 剧本：姐夫大黑手 音乐：project lights


舰娘深海栖舰主题插画集
通贩请移步淘宝店铺
正经同人
SEIKEI DOUJIN
海凪
う み ・ な ぎ



景·遺失されず幻想郷
fsproject社团东方Project同人本
A4全彩，4P封面，全本88P超大容量
副本东方3D画册+教程
并附赠3D红蓝眼镜和精美贴纸
二次元狂热官方旗舰店亦有寄卖
打开淘宝APP
扫描购买





Magic_Xiang

http://www.pixiv.net/member.php?id=1549561

http://weibo.com/5013213780

直播地址

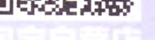


Pixiv



Weibo






淘宝自营店 淘宝总本店 微信微店

Two Dimensions Mania SHOP

*本期商品二维码用微信“扫一扫”，即可直达商品购买页。



价 格：~~158 元~~
狂热价：150.10 元

小林家的龙女仆
康娜充电宝



价 格：~~15 元~~
狂热价：14.25 元

舰娘长门 & 陆奥款
纸面竹骨金属轴折扇



价 格：~~16 元~~
狂热价：10 元

东方 project 西行寺幽
幽子纸面竹骨折扇



价 格：~~45 元~~
狂热价：42.75 元

Fateapocrypha 马克杯强化
瓷杯贞德阿福女王四种款



价 格：~~55 元~~
狂热价：52.25 元

全中文 Fate/Grand
Order material Ⅰ



价 格：~~66 元~~
狂热价：62.7 元

舰队一航战赤城 / 加贺
给食陶瓷砂锅碗



价 格：~~19 元~~
狂热价：17.1 元

舰娘依阿华
半透明直尺



价 格：~~110 元~~
特惠清仓价：55 元

Lovelive! 巨幅浴巾
A 款小鸟 /B 款真姬



价 格：~~100 元~~
狂热价：95 元

【二次元狂热 100 期纪念刊】
特别赠送河蟹子镇纸
精美礼盒分割包装，赠品内附



价 格：~~39.8 元~~
狂热价：30 元

扫二维码
下单 30 个 1 元拍宝贝



价 格：~~49.8 元~~
狂热价：39 元

扫二维码
下单 39 个 1 元拍宝贝



价 格：~~55 元~~
狂热价：42 元

扫二维码
下单 42 个 1 元拍宝贝



二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
106

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：2dmacg@sina.com

封底故事
三十一十三作品



光盘
定价 25
非卖品